

PS3软件大作阵容总力集结!PS3销量大巨震!
震撼价 6.99
GAME SOFTWARE
VOL.262
电子游戏软件
火热新作海量情报一锅端!
白骑士物语2/GT5
生化5剪辑版
FF13/圣恩传说/超级街头霸王4
最终幻想 水晶编年史/龙如4
弘光之源3/使命召唤 现代战争2
秋季震撼攻略阵到来!一期彻底攻略!
「神秘海域2」完整游戏剧情攻略
「电锯惊魂」全谜题通关透解
「闪电十一人2」火焰冰雪齐上阵
真女神转生·奇幻之旅
真三国无双·联合突击SP
电软视点
来自国外的大陆游戏市场装机量报告
游戏做得好,改编成动漫也有人买账
任天堂1080P高清掌机问世?
满分不是问题!
特别策划
再回首DC历史!
SEGA灵魂的最后时刻
盘点DC全硬件/周边
DC游戏最好的25款!
事件回放!退出硬件的那一刻!
世嘉人
再谈DC得与失
2009年10月下 总第262期
ISSN 1006-5032



系列三部曲的第二作，前作《古之鼓动》一年后的世界
得到骑士之力的雷纳德和他的同伴正加速而来
再次经过进化的新世代RPG——《白骑士物语》的新章再临！

白騎士物語（しろきし ものがたり）
光と闇の覚醒

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：白骑士物语 光与暗的觉醒			发售日
	RPG（MMO）	LEVEL-5	价格未定	日版
	BD-ROM	1人	720P	年龄等级未定

全新的故事将再次展现！

前作《白骑士物语 古之鼓动》是PS3上第一个真正意义上的原创RPG，并取得了33万本以上的销量。虽然对于前作，在玩家中一直存在着一些争议，比如单机部分的流程过短之类，但作为一个全新的原创RPG来说，游戏的整体素质还是处于中上水平的。本作作为初始预定的系列三部曲的第二部，在故事情节上紧接前作一年后，而游戏系统相比前作来说变化不大，只是细节方面做了调整，相信玩过前作的玩家基本可以做到无需再适应，可以直接上手。

《白骑士物语》系列很强调在线部分的游戏时间，单机内容与在线的比例是3比7。拿前作来说，奖杯控们要得到白金奖杯基本要花费600小时的时间，而据中日两地玩家的统计来看，获得白金的平均时间基本在1200-1500小时之间，直到现在也是PS3上最难拿白金的游戏，其中“合成450种道具”与“金钱达到1000万”的两个金杯难倒了不少人。对于本次新作来说，希望能加强一下单机内容。□文/桔梗

月姬的变身演出

变身为骑士在《白骑士物语》的故事中有着主导地位。但目前关于月姬的官方情报还不是很多。

↑月姬的契约者目前仍然不明，且由于武器为弓，远程攻击的方式也与其他骑士明显不同。

→变身为月姬的演出过程基本与前作中白骑士和龙骑士的变身演出过程如出一辙，不同的是细节的描写更强调女性的柔美。

←如果月姬是我方的话，那么加上我方原有的白骑士和龙骑士，战斗中的三人就能全部变身了，将有很强的视觉冲击力。

到目前为止的第五个骑士，
唯一一个女性型骑士强势登场！

月姬

新作中官方公布的最新骑士，是《白骑士物语》系列的第五个骑士，也是目前唯一一个女性型骑士。“月姬”的取名参照了神话中的月之女神，但在游戏设定时进行了调整，为的是表现出了一种“悲伤”和“痛苦”，使用的武器为弓。

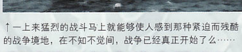
白骑士物语新篇即将问世！

其实暂且抛开《白骑士物语》被设定成三部曲这点不提，只是单从前作的剧情来看的话，相信玩过前作的玩家可以明显感到续篇的存在。因为前作挖下了太多的坑，前作序章黑铠人的真实身份是谁，敌方的绿发夏普尔的真实身份是谁，还有前作早期宣传片中就已经出现了女性型的弓骑士，但前作实际游戏中并没有收录它，现在来看应该就是现在的月姬，此外还有我们正义的骑士团长在前作结尾时，在那个意味深长的仰望后也不知去向，王国大臣的目的和序篇中杀死王后的凶手，还有卡拉是不是已经真的死了（卡拉FANS泪目），以及游戏结尾CG中新的伊修雷尼亚帝国的建国……相信这些疑点在本次新作中即使不是全部，也应该是多数能够作出解答的。



↓新作初公布的宣传片中一上来就是描写战争的巨大场面。与此相比，前作结尾时巴兰多尔王国一片详和气氛已经顿时无存。





↑一上来猛烈的战斗马上就能够使人感到那种紧迫而残酷的战争境地，在不知不觉间，战争已经真正开始了么……

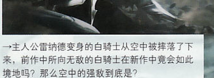
高质量且超大迫力的CG，将LEVEL-5的野心完全体现！

LEVEL-5社长兼制作人 日野晃博 Akihiro Hino

L5社长兼游戏制作人，负责L5旗下全部作品的制作开发。公司成立初期受SCE的委托而开发RPG，代表作有PS2的《暗云》及《暗黑编年史》。之后受到ENIX名制作人DQ之父堀井雄二的赏识，并委托其负责《DQ8》的相关开发，自此日野与L5名声大噪。随后公司业务重点转向锁定了SCE和任天堂，先后诞生了《星际游侠》、《白骑士物语》、《雷顿教授》以及《闪电十一人》等，成为时下为数不多的当红第三方厂商。

↑影像中这个有着巨大建筑物般的兵器的顶端发出了类似魔法阵形状的光芒。关于这个，它到底是……？





→主人公雷纳德变身的白骑士从空中被摔落了下来，前作中所向无敌的白骑士在新作中竟会如此境地吗？那么空中的强敌到底是？

帝国反击战始动

虽然官方公布的影片很短，但已经可以从中大致了解到本作的演出舞台了。陆，海，空全面展开的炽烈战斗，无数的舰队与飞龙在朝着战火的中心神速突进。随着大反派格拉塞尔的登高一呼，新生的伊修雷尼亚帝国的宣誓成立，一场帝国反击战在所难免。而被卷入这个巨大战场舞台的雷纳德与同伴们的命运将会是……



新作即将登场的一部分全新的强力敌人！

LEVEL-5目前公布了一部分全新敌人，从图上看除了一般常规性敌人外仍然保留了前作中大受好评的巨大型敌人。其实玩过前作的玩家自然是清楚的，关于本系列的巨型敌人这一点来说，与另一大人气系列还是存在着几分相似之处的，打脚、体崩、打头、再休崩、断背、断尾，最后搞定收工……除此之外，新道具与新装备也同样令人期待。



面对命运横刀立马的雷霆！

法尔希所选中的人们——露希，
背负的使命也好，自身的宿命也好，
无论哪一个都显得过于残酷……
被神诅咒的乐园，将走向终焉。

↑也许，就在那个难忘的夜晚里，一直伴随而来的幸福其实已经悄悄离去了……

对于斯诺称赛拉为“未来的新娘”一事，身为赛拉姐姐的雷霆完全不承认，并对斯诺称自己为“姐姐”这句十分的反感。

↑赛拉左臂上的烙印中间，已经浮现出红色眼睛般的不祥图案，难道赛拉所剩的时间已经不多了么……

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

本作距初次披露已有4年时间，而本作的实际开发已近5年。自SE公布了跨机种策略后，关于双机种的讨论也越发多了起来，现在官方已经公布了PS3日版的正式发售日期，在最新公布的影像里，着重介绍了关于雷霆的妹妹——赛拉的相关情节，而她也是被法尔希选中的“路希”。　□文/桔梗

PS3 / X360	本刊译名：最终幻想13		2009年12月17日	
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	BD-ROM	1人	1080P	12岁以上

←图中赛兹对手中抱着已无意识的赛拉的雷霆说出了一些带有冲击性的言辞。

在既定的命运中挣扎的人们！



←赛拉的背后是追逐而来的脉冲法尔希，法尔希打算亲自找上赛拉。赛拉已不可能逃脱身为露希的命运。

↓图中斯诺打算抓住赛拉被液体所缠上的手，但是为何脉冲的法尔希打算亲自找上赛拉?

←面对身后追来的法尔希，脸上浮现出惊慌表情的赛拉拼命努力地伸手想抓住对面的斯诺。

年龄相似的少女们正在夕阳下谈心。

就在新公布的宣传片中，在一个夕阳照耀下的海边街道，雷霆，斯诺还有赛拉他们在散步。图中的香草和赛拉年龄相仿，聊天时也显得很谈得来。但是在最新的影片中香草突然在赛拉面前跪下悲伤地哭着并说“对不起，真的对不起”，而赛拉还一脸茫然的样子，到底她们之间发生了什么事，这点也只有等正式版发售后才能知晓了。





↑正在交谈的二人，赛拉正在用清楚明白的口吻在向斯诺告别，而斯诺也并没有掩饰其听到此话后内心的震惊，但是赛拉其真意到底是……?

→正在交谈中的二人，那种能凌驾于任何苦难之上的坚强内心，和眼神流露出的坚定信念，眼前的苦难又算什么呢?

坚强的意志，无论面对怎样的苦难都从未想过退缩。

赛拉·法珑

斯诺的未婚妻

游戏中女主角雷霆的妹妹，也是斯诺的未婚妻。小时失去双亲后，一直以来和姐姐雷霆相依为命。心地善良，常担心别人的事，但对自己的事一直是报着“自己的事自己解决”的态度，性格坚强。从最新的宣传片中已经看到了赛拉的左臂上也有着露希的烙印，真正残酷的命运现在才刚刚开始么……

本作导演鸟山求与制作人北濑佳范最新访谈

——关于赛拉被那些液体追捕的场面以及之后的故事发展是怎样的?

鸟山 新公布的那一段是脉冲的法尔希接触赛拉的瞬间，而后被运送到了一个地方，与此同时斯诺他们和赛拉一样也被送往了那里。随后雷霆他们会去追赶，并且也最终到达了那个地方，而先前所放出的试玩版部分就是雷霆他们在追赶过程的一部分。

——原来如此，关于赛拉左臂路希烙印的图案与雷霆和斯诺他们的看起来好像不太一样啊?

鸟山 这倒不是，实际上赛拉的路希图案与雷霆和斯诺他们是一样的，只是某个时段所处于的阶段不同。当图案中心的红色眼睛开始张开时，就是即将水晶化的前兆了，进入这个阶段就证明已经是紧要关头了。

——那么雷霆与斯诺他们的路希烙印也是这样的了?

鸟山 是的，烙印每个阶段的具体变化在游戏进行中是有着重点描写的。只是关于其代表的真意，当事人并不理解。

——赛拉与香草似乎很谈得来呢，她们是以前就认识吗?

鸟山 不是（笑），只是后来才认识的。但是因为年龄相近，所以很容易就能聊起来。说到这里，赛拉她们所住的地方处于观光地，所以总是有很多观光者来游访，而这里每年最大的活动就是花火大会。

——雷霆对于赛拉与斯诺的的交往很反对的样子，这是为什么呢?

鸟山 雷霆与赛拉的父母去世后，雷霆作为姐姐，对待赛拉就像是对待自己的女儿一样，所以相对于赛拉来说，如果对方不是个可靠的男人的话，身为姐姐的雷霆自然是不会认可的。

——那么具体到游戏本身来说，本作中角色的培养方式是怎样的?

北濑 就像FF10里有着晶球盘，FF12里有着执照系统，而本作自然也有一套独一无二的成长系统，关于这点我们会在以后逐一公布。

——最后，本作会有追加下载内容吗?

北濑 目前还没有确定的DLC计划，但我们会予以考虑，可能会有追加的额外地图与隐藏BOSS，但无论是追加什么，都是独立于故事主线之外的存在，不会影响到情节的进行，这点还请大家放心。

——那么，请二位最后对读者说一句话吧。

鸟山 游戏发售日已经定在12月17日。角色的成长方式与召唤兽的系统，我们将在以后为大家介绍。

北濑 可能我们一直以来在对外公布时太过于注重介绍游戏系统缘故，导致很多故事方面的事情交待的不多，所以这次的新影像中主要是剧情的剪辑。随着游戏临近，请大家一定要关注。FF13是以“RPG的未来系”为概念而进行开发的。游戏将表现出PS3特有的最高水准画面、感动的故事、动作性增强的新ATB战斗……一切的一切都不会辱没FF之名。



倾注制作人山内一典
浑身之力的王道RAC作品！

GRAN TURISMO 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：GT赛车5			2010年春季
	竞速赛车	SCE	未定	日版
	BD-ROM	1人	1080p	全年龄

←游戏中所展现的街道景物多数都是真实存在的。

↓游戏中除了真实街道外，各城市中一些具有代表性的建筑也会完全还原。

山内：“我们虽做了十几年GT，但从未感到已是业界第一。”

对工作要求一贯苛刻的山内在接受最新采访时表示：“虽然我们已经做了10多年GT，但从没感到自己已经是业界第一。因为每当我回想往事的时候，我和我的团队从来没有对我们的作品感到完全满意的时候，因为我们总想做得更好。也许直到我退休后才能感到满足。当然，这肯定是很久以后的事了。而在以往的10几年中，我从未拥有过任何假日。”而除此之外山内一典还提到GT系列的每一款作品的制作周期至少需要四年，每一天无不在为游戏能有更好的表现而绞尽脑汁，但其实他自己很想尝试制作一下其他类型的游戏，比如RPG。“这只是我的一个想法，如果我真的有机会做另一款游戏，我想把角色从生到死的整个过程都做出来。”山内如是说。　□文/桔梗

↑其实严格意义上说，官方公布的图片或多或少经过了一些加工处理，只是鉴于GT系列一贯在画面上的超高素质，基本能省去这些工作。

倍受关注的车损系统再次进化！

经常关注GT5动向的玩家已经知晓，本作已经正式加入了车损系统，而如今此引擎得到了再次进化，制作人山内一典表示，新得到进化的车损引擎是会根据碰撞时的具体速度和角度实时演算的，当然制作难度也相当大。并表示："其实我们不想这么折腾，做一个预前演算好的脚本就行了，不过我们真的不想就这么交差。"无论是制作人还是车厂都希望在能接受的范围内最大程度力求真实。





▲穿梭于真实的城市之中，在驾驶的同时又能惬意地欣赏游戏中的别样风景。

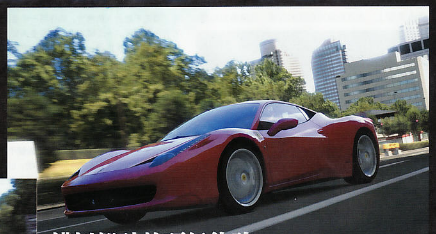
多彩且充足的游戏内容势必让你应接不暇！

就目前所公布的内容上看，据不完全统计，游戏将收录950台以上的车辆，至少20条以上的赛道及60种以上的组合方式。游戏模式除了传统的"街道模式"和"GT模式"外还有连线机能，届时玩家可以在类似玩家集会大厅的场所进行玩家之间的交流，包括文字及语音聊天，还面向玩家开放"私人大厅"、"在线相册"和"在线重播影院"，而在重播影片这个环节上，SCE还与YouTube进行了合作，玩家可以将自己的REPLAY上传至YouTube从而可供其他人欣赏。本作对应之前公布的"GT TV"服务，以及玩家可以将自己喜欢的REPLAY转送至PSP观赏。



真实到发指的究极驾驶。

此外，GT5正式版将加入天气变化系统，且雨夜飙车成为可能。这一系统将直接影响比赛过程。可见山内大神对游戏的真实度要求是极高的，各个细节都经过了精雕细琢。天气状况因素的导入除了表明制作团队对游戏本身在力求真实这一点上更进一步之外，对实际游戏中的影响也是起着微妙作用的。可以想象，届时从表面上看，不同的城市和赛道会因天气而展现出不同的景色，而实际操作时，风的强弱和雨雪天气对路面的影响是显而易见的，而玩家需要分别对这些突发状况而采取各种不同地应对措施。



模拟驾驶的顶级体验，已正式公布锁定在明年春季！

关于游戏的具体发售日一直有着各种各样的传闻，而单就官方公布的日期来看，游戏的日版发售日已经基本定在了2010年春，并已确定届时港版将与日版同时发售并且重要的是港版将配有中文！而当问到欧版与美版发售日期时山内则表示："欧版与美版的发售日期不会和日版相差太远，因为我们的日程表并没有改动，而且我可以很肯定地说，欧美版与日版的制作会同时结束的。"



极道传说的缔造者 探究新作开发中的秘话

——新作富含的全新内容在此为您一一解析

相隔短短一年，《龙如》就发表了系列正统第四作，其速度不可谓不快。如今，凭借多年的精心制作和独占式的广泛宣传，《龙如》已成为SEGA旗下第一金字招牌，名越稔洋开辟了一个属于他的SEGA时代。《龙如4》将继承系列最精良的制作理念，打造又一个新的传说，突破系列传统的四位主人公，与全新的副标题《传说的继承者》相结合，引发出一种令人十分向往的探究欲望，新作的整体架构是怎样的？为什么会破天荒采用四个主人公？多人多路线的视角会给游戏带来什么？副标题想表达的含义又是什么？下面，就由本作的三位领衔制作人来亲自为您解答。 □文/翅膀

副标题的含义

——《龙如》最新作发表了，但副标题确实很惊异呢。

名越 这是毫无疑问的。虽然在开发当初有过一些争论，但在开发过程中一直是以《4》为目标进行着工作，我们有自信达成这个目标，这个不标题对我们来说有着特殊意义，“传说的继承者”是以承接前作结局为着眼点的。其实，原先我们有过开发新原创作品的构想，但出于销量上的考虑最后放弃了，如今这个时代，续作的定义也发生了变化，既要贯彻自己的想法，也需要满足玩家的期望，开发人员并不好做的（笑）。在《3》中桐生一马的故事并没有结束，我想在新作中描述围绕在其身边更多的人和事，“继承他意志”的一些人。我认为只有这样的副标题才能表达这样的主题，如果不加副标题的话，会体现不出来，也缺少了很多味道。

菊池 用文字来传达新作的信息，出于这种考虑，于是决定了采用这么个副标题，对我来说，系列发展到今天我倾注了太多心血和想法，比起《4》的开发，我更想对粉丝们道声感谢，我正是想用这个副标题，来向一直支持我们的玩家们传递我们的心声。

——除桐生外似乎还有着另外三个主人公，莫非他们就是继承桐生的人吗？

菊池 可以预想到他们会受到广泛关注，虽然对于系列老玩家来说不算什么，桐生身边一直不缺类似的人物，但他们这次的存在确实很惹人关注呢。

——原来如此，看来剧本也深受副标题影响呢。

横山 实际上，在开始编写剧本的时候，还没有副标题这回事呢（笑）。只是菊池有这个方案就是了。



四个主人公演绎不同的故事

——为什么主人公会是四个人呢？

名越 由多名主人公展开整个故事，这是在日复一日的不断商讨中得出的结果，当然最终决定还是下了很大决心的。

横山：前作的工作结束后，名越对我说要在下次做出四人的故事，也就是从多个视角展开的更加自由的游戏方式，一开始我觉得这会让整个故事变得零散，对《龙如》独特的风格是种削弱。后来我决定采用四个立场不同的人物故事，由一条主线贯穿起来，最终架构为一个完整故事的方式，也就是同样一个事件，会有各种各样不同的视角来表现。舞台虽同样都是神室町，但由于人物所处的立场不同，街道和各种事件中所看到的东西也会发生变化，由此会产生截然不同的结果。所谓《龙如》，也许就是黑道中各种不同的情景，新的主人公也会在自然而然中形成。

名越 虽然“有桐生才可称为《龙如》”，但桐生也不是万能的，桐生也有做不到的事，桐生也有不能去的地方，在街边的一角也有着各种各样不同立场的人，在倾尽全力努力生存着。原本《龙如》的主题就是描绘人们真实的生活为主题，一直以来我们都是以正面的角度来描写这些的，这次的多视角设计，可以算是还原了本来面目吧。

菊池 可以做的事情也增加了呢。

横山 还可以看到很多场景的不同之处。有些地方虽然对桐生没有用处，但在别的主人公那里可能就是一个据点，原先不能进入的地方，换作另一个主人公可能就是另有一番洞天。一座城市，在多名主人公的挖掘下，会变得更深奥、更广阔，随着可去的地方增加，游戏内的世界会向着更深层次发展。

名越 整个故事最终会描绘得非常复杂，但这种复杂会体现出快乐。冒险色彩浓厚的世界观展现出前所未有的剧本，我感觉这相当不错。

最终归于统一的剧情

——最后依然会以桐生为主人公了断整个故事吧？

横山 最终各个主人公都会趋向同一目的，以桐生为中心走向结局。而桐生篇结束之后，还有着必须要做的事情。

名越 最后的最后，全部的主人公都会有必须要操作的场合，桐生篇要操作桐生，这和之前的作品相似，而其他主人公，会有着不同的体验，也许还会面对身为敌对方的桐生，玩起来会有很独特的感觉。

菊池 用文字和语言表述也许有点困难，但对于玩家来说，玩起来和以往的游戏感觉还是一样的，这点可以完全放心，不必为游戏的新设定而担心。、

——大致明白了。不过本作也是采用自由旋转视吊吗？

菊池 是的，可以自由调整各个角度。

名越 因为游戏的场景比以前更加饱满，也因此制作了可以立体化捕捉玩家视角的方式。角色设定忽和游戏系统之间的联系做的好是不错的。



名越稔洋

总合制作监督

《龙如》系列的缔造者，如今已经是SEGA家用机软件开发部门的统括部长，但依然为《龙如》系列开发的总负责人。



菊池正义

监督

《龙如4》的开发监督，负责该作的整体设计规划及具体开发事宜，对比名越，他的位置更偏向开发的最前线。



横山昌义

剧本、演出负责人

负责《龙如4》剧本及剧情表现方面的总监，系列优秀深邃的剧情都由其一手编写，本作中应名越的要求完成了四个主人公的设定方案。

横山 以神室町为例的话，有着特定主人公才能进入的场所，比如牙岛就能把别人无法进入的门打碎，从而进入相应的场地。

菊池 根据主人公性格的不同也准备了相应的游戏内容，比如支线剧情和副任务之类。以前由桐生一肩承担的重任这次被分成了四份，每名角色都会依照自己的立场和身份展开不同的体验，比如秋山就会体验金融大亨的生活，谷村则是刑警的生活，等等，也就是以前以桐生的身份体验不到的内容。

名越 动作和打斗的部分也是一样的，每个主人公拥有的招式都不相同，和以往的作品相比，可以说是多达四倍的乐趣。不过话说回来，大家的意见是很重要的，我们一直在积累着各方面的意见开发下去，从大家那里得到答案，解决根本上的问题。开发组的员工每个人都知道“这是自己的工作”，我希望用不断积累意见的方式，打造出最高品质的作品。

可以育成的夜店小姐

——本作追加了多种多样的新要素，这次的夜店小姐是7名吗？

名越 既有通过考核选拔而来的女孩子，也有我们特别准备的女孩子登场。

横山 这就是所谓“No1的夜店小姐”。

——能谈得具体些吗？

菊池 这回的夜店小姐是可以育成的，换作其他主人公来店之时，也能指名育成后的夜店小姐出来陪客。

横山 现在还无法透露太多详情，可以确定的是，新作中将会出现“新的主人公和可以育成的夜店小姐”（笑）。

从MT全平台通用引擎的自主研发，到6月E3中SONY的全新体感操作系统，次世代以来，CAPCOM对新技术一直是众多第三方厂商中反应最积极的，而从对应这些新技术的成果在实际收益中也是颇丰。

BIOHAZARD 5 Alternative Edition

本作是全世界销量超过500万本的《生化危机5》的最新进化版本，此版本的最大卖点是对应PS3的动作感应手柄，以及收录在原作中克里斯那段与吉尔在三年前刺杀威斯克的回忆。从制作人竹内润在上月TGS上公布时的演示来看，本作与Wii版的《生化危机4》一样，全程对应PS3的动作感应操作，与此同时也对应传统手柄。在新的操作方式上，吉尔将与前作希瓦的操作大同小异。但结合以往看，吉尔也是惯用右手而不是左手，这一点不知实际游戏时会是怎样的情况。而线下模式的2人组队也与前作一样是上下分屏。在与原作联动方面，新作将完全继承原作的记录和奖杯，也可以与玩原作的玩家来组队联机，并且直接收录原作的付费DLC“VERSUS模式”。本文主要是对制作人竹内润与助理制作人铃木美穗的访谈中来窥探《生化危机5导演剪辑版》的全貌。 □文/桔梗

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：生化危机5 导演剪辑版		2010年春	
	动作AVG	CAPCOM	价格未定	日版
	BD-ROM	1-2人	720p	年龄等级未定

本次关于吉尔的新章节其实是当初原作时就进行过讨论和企划的

——标题中的“导演剪辑版”是什么意思呢？

竹内 实际上是并不想叫做“完全版”，因为对应了新的操作方式，而并不是单纯地加入了新章节，所以到最后就这么定下来了。

——那么关于新要素是基于什么想法呢？

竹内 本次关于吉尔的新章节是当初制作5代时就考虑过的。但是由于在实际开发中遇到了一定困难而左右为难，最终不得不取消。当游戏发售后我们听到了“应该加入吉尔篇章”的声音，随后我们也一度想过用DLC的方式来追加，但是由于容量过大并不适合作为DLC，所以才以现在的形式来发售。

——从片中看，新的场景就是新章节的舞台了？

竹内 是的，届时新章节的开始就是影片中克里斯与吉尔来到的地点，官邸的入口处便是此次二人的出发地。

——原来如此，这个建筑与系列初代的洋馆是同一个吗？

竹内 （笑）不是同一个，而是另外的地点，是原作5代克里斯回忆中的斯宾赛官邸。

——在影片中看到1F大厅地板上的血迹是什么呢？

竹内 关于这一点目前还不能透露太多，只能说是与新章节的情节有关，这一点还是请大家到时自己去了解。

——那么关于新章节中的敌人也是新加入的吗？

竹内 是的，官邸中没有暴民和丧尸，而是结合官邸的特点而重新设计的敌人，


系列零代和初代都有的古旧钢琴，正弹奏的吉尔，这熟悉的情景，莫非还是那时的《月光》么……



凌厉的闪电透过窗户的玻璃，打在了阴暗的走廊，这寂静的夜晚在等待二人的来访么……

前不久结束的东京游戏展2009中，《生化危机5》制作人竹内润公布了本次《生化危机5 导演剪辑版》，并亲自演示了新的操作方法。其实关于本作也是存在着XBOX360版的，但是鉴于PS3与XBOX360的体感技术完全不同，所以竹内润表示此次新作的XBOX360版虽然存在，但“会以另一种形式来表现”，至于具体内容并没有做过多说明。现在单说以PS3版所公布的内容来看，玩过Wii版《生化危机4》的玩家应该不会感到太多的新鲜感，可能具体操作时的确会有所不同，但感觉仍然是大同小异。本作真正让FANS们关注的是关于吉尔新章节的公布，原作中未有吉尔的独立章节这点在玩家中一直有着不少的意见，本次的追加看似惊喜，其实也是顺理成章的。**而关于吉尔章节的实际游戏时间大约为两个小时。**



吉尔正在使用万能钥匙准备开门，这个环节会与感应手柄联动吗？

生化系列最强组合的再度降临！



Jill Valentain
吉尔·瓦伦泰因
系列女一号。浣熊市坏灭后，与作为生化恐怖防御联盟BSAA成员的克里斯一直活跃着。



Chris Redfield
克里斯·雷德菲尔德
系列男一号。原浣熊市警察局特殊部队S.T.A.R.S成员，现正作为BSAA队员而各地奔走。

默契的配合，熟悉的面孔，无论时间过多久，也依然是他们。

官邸中将没有暴民和丧尸的存在，而是结合官邸的特点而设计的敌人。

对于这一点还请大家期待。

——能介绍一下新加入的体感操作吗？

铃木 基本上不会出现不协调感，全篇流程都可以顺利完成，像诸如一些细小的地方我们都重新进行了设计，为的就是能更好地对应体感控制器，届时在大家玩时就知道了。还有像用匕首的话直接就可以左右挥动控制器来实现，顺便说一下，这次特别加强了匕首的攻击力哦！所以大家多多使用吧。

——原来如此啊，那真是太好了。对了，这次在新公布的内容中又看到了系列熟悉的钢琴，那么这次和以前一样也是为解谜而存在的吗？

竹内 这次新章节的舞台是酷似初代洋馆的斯宾赛官邸。而且为斯宾赛官邸做导演的是当初参与过初代导演工作的安保康弘先生，所以很像初代洋馆。（笑）其实与其是说做得很像，不如说是我们制作组的一种有意追求，让玩家有一种怀念的感觉。

但是和初代洋馆毕竟还是不同的，只是建筑风格延用了初代的理念，像钢琴的存在也许和以前一样是作为解谜要素也说不定哦！

——现在来看，新的要素确实很吸引人呢！

铃木 嗯，对于没有玩过原作《生化危机5》的玩家来说，这次也不会有遗憾，这次请尝试一下新作的乐趣。而玩过原作的玩家相信在本作中也一定能找到更多的新鲜感与不同的感觉。

——对了，新作的整体把握上已经有了比较明晰的轮廓，而隐藏要素方面有什么新的内容吗？比如说人物新的追加服装方面……？

竹内 本次一并收录了前不久刚发售的PC中的两套，而作为本次新作中原创的服装方面还是请大家再等待一段时间吧，我们确实有在考虑哦！（笑）

——真是越来越期待呢，那么最后请对读者说一句话吧。

铃木 就像竹内先生所说，新作的内容还是很丰富的，游戏的进一步情报我们也会在未来的日子中陆续放出，请大家多多关注。

竹内 新操作方法与新章节是本次重点，关于吉尔的故事体验真的是让大家久等了，关于吉尔我们很清楚她拥有着超高的人气，所以有关新章节的设计我们其实是很慎重的。除此之外，新作对应原作的记录和奖杯，届时无论是有没有购买新作的玩家，都可以在一起联机配合与对战。还有一些其它要素我们会在以后的日子中慢慢向大家公布。总之，无论大家是否已经玩了原作，请这次一定要再尝试一下新作的魅力。

次世代战争与Dreamcast时期的SEGA

这期可以说相当的“不和谐”，既有重量级的次世代主机新作报道，也有着一篇够分量的怀旧专题。PS3随着价格的下调带动了游戏业整体的销售势头，特别是PS3自己的软件阵容也能够让人明显感觉到充实起来，日本第三方也主动了许多，让一直死气沉沉的日本市场略显生机。另一方面，今年也是美国DC发售的10周年纪念，在去年本刊并没有对DC的十周年做出任何的怀旧专题，原因主要是该平台是SEGA的终极“壮烈”，加上新平台的消息众多，所以当时搁置了该计划。而在今年，正确的说是DC发售后的第11个年头，我们最终还是决定炮制一篇以做纪念，想想以前做的土星十周年纪念专题，对于SEGA的硬件，这或许是最后一次这么大篇幅的进行回顾，希望能够让更多的“过来人”感受到共鸣。尽管现在已经是PS3和360的天下，但对于这样一台悲壮的主机，我们仍旧怀着浓浓的敬意；



来自SEGA过去的回响
再次感受硬件帝国崩塌的时刻

↑卖不好的DC即便是大川功也救不了它，汤川专务的一筹莫展正是当时SEGA人的真实写照。而就在危机时刻，SEGA到底发生了什么？SEGA人又是怎么看待这段历史的？

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

GAME SOFT CONTENTS
电子游戏软件 VOL.262

REMARKABLE REPORTS 电软视点

MASTERMINDS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

招聘信息

■编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜

■视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：北京思得易咨询中心 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/杨旭/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



最终幻想13

Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 262

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←虽然没有E3和TGS的火爆规模，但这类以玩为主的单一展会更别有一番风味，能在大陆多举办一些就好了。

EVENT 国内专讯

台湾X360游戏展X09落幕 大量游戏现场试玩加免费吃喝

本刊讯 台湾微软于10月16日在台湾省举办了2009秋季游戏展X09，其中集结了众多尚未发售的游戏大作试玩，还有大批赠品和食品免费赠送。

本次X09电玩大展在一座大型停车场内举行，为期三天，从10月16日起至10月18日结束。展会以游戏宣传、游戏试玩为主，当然还少不了琳琅满目的展台女郎。现场集中了超过50台X360主机，除了《光环3 ODST》、《极限竞速3》、《猎天使魔女》等近期大作外，《阿凡提》、《九十九夜2》、《永恒终结》、《龙珠 怒气爆发》等未发售大作都提供了现场试玩，《极限竞速3》还提供了特别试玩活动，玩家们通过抽选的方式互相竞争单圈成绩，排名前列的玩家还可以获得精致礼品。此外，展会现场还提供免费的饮食和饮料，并随时派送的免费赠品，实乃吃喝玩乐一个不少。



SOFT 欧洲专讯

次世代图象引擎CryEngine3 德国人将引领高清新时代

本刊讯 近日德国知名软件开发公司Crytek，宣布将推出由他们开发的新一代图象引擎CryEngine3，凭借极强大的功能，PS3/X360都将发挥更出色的画面效果。本次Crytek开发的CryEngine3引擎是其推出的首款基于多平台的图象引擎，比现今流行的虚幻3引擎性能还要强劲。它允许开发者通过一个编辑器，同时开发多个平台的游戏，也就是说，不管PS3、X360、PC还是其他什么平台，原始的开发数据就可以在多个平台上共享，而不必针对不同的平台再做一遍。这不仅可以节省开发成本，也能最大限度的提高开发效率。Crytek同时放出了一段由CryEngine3开发的视频演示片段，从中我们看到即时演算而成的图象已经无限接近于CG，见右图，人物面部的纹理细致到了每一个皱纹的程度。期待今后基于该引擎的游戏大作问世。



MEDIA 美国专讯

NPD北美市场9月销售数据 PS3登顶光环鹤立鸡群忍龙低迷

本刊讯 北美权威统计机构NPD于10月19日发布了9月份北美市场软硬件销量数字，当月降价的PS3登上了久违的榜首位置，《光环3 ODST》则以压倒性的优势占据了软件榜的头把交椅。

轻薄版PS3 slim于9月1日在北美地区发售，连同厚机一起降价到了29.99美元，这是本月PS3销量大幅上涨最主要的原因。PS3在9月共售出了49.2万台，接近50万，几乎是上月的两倍之多，领先另外两家竞争对手。于8月份降价至299.99美元的精英版X360继续保持上月的销量水平，以35.2万台的成绩收盘。Wii则以微弱差距落后于PS3，月销量为46.3万台。掌机继续保持原来的格局，NDS售出52.4万台，PSP售出19万台，考虑PSP GO的上市，预计下月PSP的销量将有所上扬。

软件方面，《光环3 ODST》以压倒性的152万销量拔得头筹，这个成绩仅仅用了一周时间，实乃软件夏粮的奇迹。任天堂的《Wii Sports 渡假胜地》再次卖出44.2万占据次席。来自日本的一些游戏则喜忧参半，NDS《王国之心358/2》售出了20万套的佳绩，而PS3版《忍者龙剑传Σ2》仅售出了3.8万套，《胧村正》仅售出2.5万套，销量都相当低迷。

MEDIA 欧洲专讯

欧洲各国周间软件销量概括 《FIFA10》全面满贯《神海2》醒目

本刊讯 来自欧洲相关机构的调查，统计得出了最新一周间欧洲各国各大平台软件销售情况。EA公司的招牌足球游戏新作《FIFA10》获得了欧洲满堂彩。

具有欧洲最大市场的英国在统计截止之前已经发售了《神秘海域2》，这款PS3超大作上市首周即摘取了软件头名状元，为英国当周全机种软件销量第一名，《FIFA10》的X360和PS3版分别占据了第二和第三的位置。法国方面，PS3版《FIFA10》以微弱优势领先X360版《FIFA10》排名首位。荷兰同样也是PS3版《FIFA10》第一，但X360版却排到了第四位，Wii的《Wii Sports 渡假胜地》和PS3《神秘海域2》插进了第二和第三的位置。德国依然是《FIFA10》称霸，没有丝毫悬念。总的来说，欧洲各国除了FIFA就是FIFA，足球热潮已经盖住了一切花花草草。另据未确认的消息，《神秘海域2》全球销量已超过100万套。



HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●任天堂宣布NDS新作《赛尔达传说 大地的汽笛》将于今年12月23日发售日版，美版发售日为12月7日，欧版则为12月11日，任天堂计划本作将在全球售出500万套以上。

●SCEH（香港）宣布将于10月27日在香港推出250GB版轻薄PS3，价格2599港币。同时还将推出该版本的《铁拳6》同捆套装，价格2999港币，套装内除了250GB主机和《铁拳6》游戏外，还附带一本《铁拳6》珍藏画册。

●Valve宣布将于11月3日推出《求生之路2》试玩版，同时对应X360和PC版，本次DEMO将包含一个新奥尔良Parish关卡，新作中的各种新增近战武器和新的特殊感染者都将一并登场。X360版最初将只面向金会员开发下载，11月10日开放银会员下载。在17日发售之前，玩家们可提前享受游戏的一部分乐趣，体验新作的魅力。

●微软宣布将于10月29日在日本发售一款精英版X360的同捆游戏套装，同捆游戏为《王牌空战6》和《失落星球 殖民地》两款，套装售价与普通的精英版同为29800日元。

●任天堂宣布将于12月3日《超级马里奥Wii》发售当天，同时推出两款新颜色的Wii遥控器，为一款粉红色和一款天蓝色，加上已经发售的黑色和原版的白色，Wii遥控器可以选择的颜色将增至四种。

●近日韩国相关部门出台了一项新政策，针对在韩国举办的游戏展会展台女郎的穿着做出规定，要求任何人都不准穿着过于暴露的服装，违者口头警告，超过3次将给相关展台"断电"，使之无法继续展出活动，直至被驱逐出场。

●根据统计，在日本发售的《神秘海域2 黄金刀与消失的船团》首周销量达到了4.7万套，消化率约为70%，以游戏类型和美式风格来说，还算取得了不错的成绩。

●近日英国相关部门做出一项规定，禁止将《使命召唤 现代战争2》限定版中赠送的夜视仪带到公共场所，违者没收。据称这是避免利用夜视仪可能引发的"偷窥热潮"。

●10月21日的准确情报，X360版的《猎天使魔女》获得了日本权威媒体《FAMI通》的40分满分评价，这是05年发售以来，X360首个在日本获得《FAMI通》满分的游戏。而《猎天使魔女》的PS3版因为图象劣化及桢数问题，获得了38分，这种同游戏不同分的现象在本世代双高清平台游戏中是非常少见的，尤其是在日本。



SOFT 美国专讯 《最终幻想11》终极收藏版 收录全部追加内容及全新章节

本刊讯 俗话说商品都要榨干最后一滴剩余价值，只要是钱谁也不会嫌多。SE近日宣布将发售一款《最终幻想11 终极收藏版》，同时对应X360和PC平台，其中将包含游戏全部的扩展内容。

FF11的开发小组最近正在忙于PS3/PC版FF14的开发工作，但其前辈FF11的运营依然没有停止，靠着不断更新的DLC保持着相当稳定的人气。这款收藏版不仅包含该作发售以来所有的追加内容，就连今年刚刚发布的三款也包含在内，目前还未推出的一款新内容《夏托托的登基——传奇破碎，她的帝国诞生》也同样收录其中，这款作品售价仅20美元，折合人民币只有136元左右。



不过这款《终极收藏版》依然是需要付费上网游玩的，而且30天过后就需要支付每月13美元（折合人民币88元）的月费总之，要想玩全附送的所有的DLC内容，要花费的网络费用也许会让你乍舌。

SOFT 日本专讯 《新超级马里奥兄弟Wii》铁盒版 宫本茂表示本作将向老玩家宣战

本刊讯 任天堂方面已确认，将于11月20日发售《新超级马里奥兄弟Wii》的限量精装铁盒版，目前英国GameStop已开始接受预定，售价49.99英镑。宫本茂宣称这将是一款“非常难”的游戏。



本作中新增了一个名为“超级攻略”的要素，它会给玩家在游戏中提供各种实用的帮助，比如隐藏的得分地点，前进跳跃的捷径等等。玩家需要在关卡中非常困难的位置顶起一个绿色方块，来启动该关的超级攻略。在游戏中玩家可以随时让CPU自动进行游戏，通过CPU的演示学习一些过关技巧，并可以随时接过CPU自己继续控制游戏，也就是说玩家可以随时和CPU交换游戏。另外超级攻略不会提示游戏的隐藏路线和隐藏物品，以免降低减少探索的乐趣。宫本茂表示，由于DS《新超级马里奥兄弟》难度过低，导致许多粉丝心生抱怨，经过反复考量，本次Wii版的难度将会成倍提升，即便对于系列老玩家，也将是一次很大的挑战。这种高难度的游戏设定和丰富的隐藏要素，将给新作带来无与伦比的耐完性。

HARD 日本专讯 第三方PSP游戏非强制性推出PSN版本 PSP GO面临软件不同步境况，市场前景堪忧

本刊讯 索尼方面已经确认，关于第三方厂商发售PSP游戏时同时推出PSN下载版问题，并非强制性规定，而是一项建议性的措施。

PSP GO于今年10月1日发售，距现在已经过去了一段时间，PSN的货架上摆放的PSP游戏不可谓不丰富，但是，还是有一些近期发售的新作没有放到PSN上贩卖，索尼并没有强制第三方必须同时发售UMD和PSN两种版本，是否推出PSN版本给PSP GO使用由厂商自主决定。

以目前的情况来看，PSP GO在各大市场的销售形势并不乐观，大多数购买PSP的玩家还是选择PSP3000为购买首选。一直以来，包括日厂在内的不少第三方都不看好PSP GO的前景，甚至对PSP GO的理念提出质疑。其实从另一个角度来说，PSP GO的这种纯下载销售方式已经损害了厂商们和零售商的利益，没有实体的软件会让利润降低，PSN的在线销售更是抢夺了零售商们的市场。恐怕索尼也是看到了这一点，因此没有对厂商做出强制规定，但如此一来，PSP GO将面临软件匮乏的危险。索尼的日子真的不太好过。

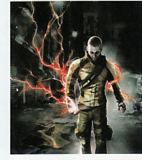


↑两位如影随形的兄弟，但三哥明显比四弟好过得多。

←PSP GO的确很时尚，但手感就因人而异了。

SOFT 美国专讯 《恶名昭彰 2》启动 动作捕捉测试开始

本刊讯 SCE于今年5月28日推出的动作游戏《恶名昭彰》着实受到了不少玩家欢迎，类似GTA的风格与超能力的奇幻设定给人留下了深刻印象。如今刚过去不到半年，其续作已经有了新动向。



最近《恶名昭彰》的开发商Sucker Punch举行了一项特殊的演员选拔活动，根据参加者之一的电影演员大卫·苏利文的叙述，本次选拔主要测试了参与者的形象、动作、声音以及各种造型，并将收集来的数据整合到一款作品的数据库中，用来对比试验。以测试的情况来看，该款作品应该就是《恶名昭彰》的相关续作，一代中的主人公科尔依然会在新作中担任主演，通过面面俱到的捕捉技术，他在游戏中的表现会更加眩目。

大卫·苏利文的代表作是2004年上映的《命运之门》该片曾获得圣丹斯电影节剧情片大奖，如果由他来饰演新作主人公的动作演员，那可是相当值得期待的，续作很有可能成为索尼第一方又一张王牌。

SOFT 日本专讯 少女调教新篇章 PS3版魔塔大陆3

本刊讯 GUST公布了旗下著名RPG新作《魔塔大陆3 少女之诗奏响世界终焉》，对应PS3平台，预定2010年1月28日发售。新作将保持“交响诗”的系列主题，演绎融入少女心灵的物语。

本作中“诗”是作为联系故事与战斗的一大关键词，两位女主人公就是拥有将诗结合感情发挥超能力的特殊种族。玩家将作为男主人公深入她们的精神世界，去感受她们的内心，召唤诗魔术由此激发出强大的力量。两位少女各自都拥有两种不同的人格，通过与不同人格的交流会发现很多隐藏的能力，体会不同的人格魅力。在游戏的战斗中，玩家之前与少女们的心灵交流会发挥出重要作用，除了强大的诗魔术，还能获得各种各样的服装，从而提升战斗力。这些都是左右战局的重点要素。

GUST已经通过官方网站放出了大量游戏图片，从中可以看出新作已经进化到了PS3高清级别，虽然对比同类游戏并不突出，但在系列中已经算是相当不错的，2D画面尤为精细。



HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●SNKP公布了经典动作射击游戏最新作《合金弹头XX》，对应PSP平台，预定今年12月23日发售，价格5040日元。《KOF》中的拉尔夫和克拉克将作为新人角色供玩家操作使用，此外还增加了培养角色的新要素。

●根据统计，ATLUS最新发售的NDS《女神转生SJ》首日销量达到了7.1万套。而坂口博信历尽心血推出的NDS新作《蓝龙 异界的巨兽》首日仅售出了7500套。MMV的Wii游戏新作《瓦尔哈拉骑士Wii》再次遭遇冷场，以3300套的惨淡局面完成了首日竞演。

●微软最新公布了一款X360新颜色手柄，造型与原来一样，采用红、黑两色设计，其左右三个红色块的配色风格被不少玩家戏称为“三红手柄”。此手柄只在限定的国家和地区销售，主要面向美国和欧洲一些国家。

●KONAMI于10月13日提出了Wii ware下载游戏《宇宙巡航机 ReBirth》的改良版本，新版追加了全新的背景音乐，增强了画面演出效果，并对在线比分排行榜进行了调整。

●KOEI公布了《战国无双3》阿市的全新造型，年龄比起前作更加成熟了一些，武器由原来的溜溜球改为了呼啦圈，可以分离式攻击，特殊技可以为周围的友军缓慢恢复体力。

●KOEI公布了NDS新作《三国志DS3》，以原《三国志5》为蓝本，并增加新武将、新武器和新的特殊能力，以及一个可以短期游戏的“英雄战斗之路”模式。本作预定2010年1月发售，价格5040日元。

●NBGI近日表示，为回应粉丝们的热烈期待，他们正在考虑制作《薄暮传说》的相关续篇。目前该作的电影版动画已经于10月初上映，接下来开发组就将投入到下一部《传说》作品的开发，薄暮传说。续作就是首选。

●《使命召唤 现代战争2》的开发商Infinity Ward近日表示，新作中将不会包含《使命召唤5》那样的双人合作剧情模式，因为这种方式会“破坏电影般的体验效果”，取而代之的是一个名为“SPEC OPS”的，游离于剧情之外的新合作模式，它会让玩家感受到十二分的合作乐趣。

电软视点

来自国外的大陆游戏市场装机量报告

"中国大陆一共有多少台现役家用主机?"

相信这是所有国内玩家都非常关心的一个问题，不过由于众所周知的原因：各大主机基本都没有在大陆正式发售过行货，大家平常买到的主机都是从国外流入的水货。这就导致了我们完全无法准确得出这些主机流入大陆的数量，一来硬件厂商方面根本不可能知道这个数字，二来这些主机并非是通过正规途径在国内各零售渠道进行流通的，所以通常的调查手段都行不通。

关于这方面的数据，与其询问厂商或是调查公司，或许还不如询问那些控制大陆大部分主机私下流通渠道的大"BOSS"们，不过，对方多半是不会乐于接受采访的，咱又不是FBI，也没有卧底的勇气……所以关于这个数字，一直无法得以解答。直到最近，Niko Partner市场调研公司的老总利萨·汉森（Lisa Hanson）在一次访谈中谈及了这方面的问题。



↑虽然"灰色"的游戏市场并非只有中国大陆，但我们是最大的那块灰色蛋糕。

"总装机量:两到三百万"

根据Niko Partner的调查，目前在中国大陆的流行家用主机总量大约在两百到三百万台左右，注意：这个数据指的是最近两代的主机：包括上一代的PS2、NGC、XBOX，和这一代的PS3、Wii、XBOX360。那些年代比较久远的主机（例如PS等）和现役的掌机（例如NDS和PSP）都没有包含在这个数字之内。还有，这些主机在我国的香港和台湾地区都有行货发售，这些行货版的销量也没有包含在调查结果之内。

调查结果指出，包括现役主机和上一代主机等都有存在（废话……），"PS2非常受欢迎，因为在其上能够玩到大量的廉价盗版游戏；相较而言，PS3的受欢迎程度就要大打折扣了，不仅因为PS3的主机价格要贵出许多，更重要的是其上没有盗版游戏。不过在2008年，Wii的销售速度开始超出了PS2；去年Wii一共在大陆卖出了大约75万台，XBOX360也大约卖出了62.5万台。"

一块灰色的大蛋糕

从Niko Partner公布的数据可以看出来，现役三大主机在我国大陆的普及量还是比较高的——虽然无法和美国、欧洲、日本这些地区相比，但是至少比原本想象中的要好得多。值得一提的是，这次公布的数据专门针对大陆这块"家用机灰色市场"，我们都知道因为种种原因，在我国香港和台湾地区的朋友都能玩到行货主机，但是在大陆就不行了，大陆玩家只能通过水货这种"灰色渠道"来购买主机和正版抑或盗版游戏。

根据调查结果，两百到三百万台左右的家用主机装机量其实也已经颇大了，这块蛋糕可不小，从市场规模来看，其实已经值得硬件厂商和我国政府相关主管部门动心了。毕竟其所代表的市场潜力和政府部门会损失掉的税收可不小，然而盗版方面始终是个大问题，再加上相关政策和某些上层人士的看法问题，仍然是个巨大的阻碍。索尼的50009行货PS2和来不及出生就已夭折的神游行货Wii就是前车之鉴……

说起来，相较于家用机，PSP和NDS在我国的装机量显然更为可观，然而如此庞大的玩家群，这么多年却一直不得不徘徊在灰色区域，真是一种悲哀。 □文/北斗

关于Niko Partner市场调查公司

Niko Partner公司成立于2003年，研究方向主要集中于中国玩家的游戏习惯、网络游戏、单机游戏、家用主机、掌机、盗版问题以及销售数据等方面的统计。同时还提供各种商业咨询，包括市场机会的分析、整个中国定制的数据和分析调查等。研究和战略咨询服务的目标是帮助了解市场，在战略上进入或扩大市场份额，并继续在中国盈利增长。公司总部设在硅谷和上海，客户包括世界各地游戏软件、硬件和服务，以及媒体公司、贸易协会和管理咨询公司，它们都是对中国游戏市场感兴趣并且有意进军此领域的公司。该公司的市场目标主要集中在中国市场，曾多次发表过关于中国游戏市场的调查报告，今年早些时候还发表过《2008年中国游戏市场调查报告》。

电软视点

游戏做的好，改编成动漫也有人买账!

在日本的动漫市场，漫画、动画、游戏一般都是连携发售的，但是由人气游戏逆移植改编成的漫画却为数不多，不过LEVEL5推出的游戏，却以博得了高人气之后改编成漫画，又大大赚了一票，先是《雷顿教授》三部曲，然后又是《闪电十一人》系列，虽然两部游戏的风格与表现手法完全不同，但是相同的却是它们的连携计划，都是先在游戏推出，然后再改编为漫画、动画。

我们先来看看雷顿系列，雷顿教授系列游戏是以解谜要素和离奇剧情为看点的AVG游戏，在当时还是RPG游戏占主流的DS上，AVG游戏一直不能占据DS主角的位置。第一代《不可思议的小镇》由社长日野先生亲自监制，游戏中的谜题大多选自日野社长小时候非常喜欢的一本书《头脑体操》，可见本作的创作中也包含了制作人长时间的生活积累，游戏中的谜题设置非常独特，有详细的图解介绍，玩家完全不必有不能通过的压力，而同时又能完全享受到解谜的乐趣；游戏中的人物造型和环境设定均选定为英伦风格，虽然在当时比较冒险，但后来证实当时的选择相当成功；声优方面邀请到了当时著名的人气偶像崛北真希，之外还有著名声优大泉洋、田中敦子和能登麻美子的加盟。包括之后LEVEL5制作的《闪电》系列在内，都非常重视过场动画以及声优这两个可以在漫画、动画中再利用的要素，也为之后改编节省了大量人力物力并埋下伏笔，由此也让我们领略了日野先生长远的战略眼光。游戏发售后首日获得48000的销量，之后更是一帆风顺，销量节节攀升，也从此让LEVEL5成为一家自主研发游戏的实力派制作商，不仅在日本市场，因为角色和场景的英伦设定，欧美玩家在进行游戏时也能感到相当不错的亲和力，这也是后期销量不断再创新高的重要原因之一。摸索到市场规律以后，2代《恶魔之箱》、3代《最后的时间旅行》都在继承了之前解谜要素的基础上，加大了剧情和角色的渲染和声优力量的投入（3代《时间旅行》中更是邀请到了著名演员小栗旬与崛北搭档），虽然也有不俗的销量但难免让人感觉有所遗憾。

2009年10月1日，《闪电十一人2》发售，首日双版本（火焰/冰雪）赢得17万的出货量（消化率在50%），如果对《闪电》不熟悉的玩家一定会相当的惊讶，其实LEVEL5在雷顿系列获得成功的同时就已经在考虑下一步原创游戏的制作了，2、3代雷顿都没有耗费LEVEL5的主要战力，因为这期间大部分主创人员都将精力放在了另一部原创游戏上，以18岁以下的低年龄层为主要对应层，以足球为要素，制作一部有高自由度和有特色性格的育成RPG游戏，这就是当时的既定目标。在3代雷顿教授《最后的时间旅行》还未上市的08年初，就在《闪电十一人》的剧情结构、人物已经大体敲板之时，LEVEL5与之前有过合作的小学馆二度联手，6月份在小学馆旗下漫画杂志上开始连载《闪电十一人》，虽然《闪电》的漫画版推出要比游戏版早2个月，但是其实漫画中的人物、剧情设定都是已经先期存在于游戏版中，只是顺手被拿来用而已，所以准确的说，《闪电》依然是游戏先于漫画推出的作品。抛开谁先谁后的纠结，《闪电》的推出主要抓住了当时体育题材的动漫作品空挡的机会，早期的《足球小将》早已时过境迁、《网球王子》、《篮球飞人》的成功历历在目，在足球热潮不断的日本，一部足球题材的剧情游戏一定可以博得人气！日野社长的判断再一次得到肯定，而在《闪电十一人》身上我们再次看到战略性连携推出的众多要素，比如超出雷顿系列的众多声优加盟、片头主题歌、更多的过场动画以及可延续性的剧情等等，都为以后《闪电》改编成动画做出了铺垫。日野先生的经营头脑在《闪电2》中进一步得到施展，一款游戏分成了火焰和冰雪两个版本，但是实际玩过就会知道，其实除了片头动画以及最终的隐藏挑战球队之外，剧情结构、登场人物等等两个版本几乎如出一辙，但是对于收集系没有免疫力的部分玩家，希望同时拥有两个版本的玩家还是大有人在。《闪电2》中也有促销的卖点，一个是隐藏人物中田英寿，另一个就是高达1500人的角色数量，收集要素的加重，大大增加了游戏的耐玩性，同时也让RPG剧情之外的游戏生命力得到了广延和伸张。 □文/蔬菜汁





疾风流言帖 Vol.41

优秀的游戏无论怎样都不会缺少欣赏它的人，就算没有名气，欣赏的人多了，也就有了名气，《ICO》如此，《龙如》如此，《猎天使魔女》同样会如此。在当今续作王道的业界，一款原创游戏要成功是非常不容易的，这就是创业，大名气、大招牌的背后，都有着一段辛酸的创业历史，游戏如此，个人也是如此。

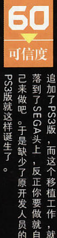
□责编/翅膀



小岛暗示ZOE新作 “何时发售”是问题

有未确认浮游快感之称的名作《ZOE》自二代以来已经好多年没有新作了，小岛组对续作的态度一直很暧昧。近日，小岛秀夫再次谈及了这个问题。

小岛在欧洲PS博客的一篇访谈中谈到，关于《ZOE》新作的相关内容，一直存在于小岛组的开发计划中，而且开发列表中《ZOE》是处于前列的位置，也就是属于优先考虑项目。《ZOE》新作不是开发不开发的问题，而是一个何时发售的问题，包括小岛本人在内的开发团队都对新作非常感兴趣。但是小岛表示，他的团队正在忙于很多项目的企划中，调整人事也不是一件容易的事，所以新作不会那么早出现。但他重申《ZOE》新作确确实实是在考虑中，登场只是时间问题，敬请玩家们期待。



60 可信度

双平台《猎天使魔女》原是X360独占游戏？

最近一个热门话题就是《猎天使魔女》试玩版的双版本比较问题，PS3版对比X360版的画面劣化一度激起了民愤。SEGA在试玩版发布前后，曾做出过官方声明，称PS3版为SEGA本部负责移植的，并非开发商白金工作室所做，PS3版结尾也显著标识了SEGA移植字样。也就是说，神谷英树只开发了X360版本，之后把游戏数据交给SEGA由其完成对PS3的移植工作，这种操作方法实在令人疑惑，为什么白金自己没有开发PS3版呢？有人推测白金一开始就是把《猎天使魔女》作为X360独占游戏开发的，但迫于发行商SEGA的压力，不得不追加了PS3版，而这个移植工作，就落到了SEGA头上，反正你要做就自己来做吧。于是缺少了原开发人员的PS3版就这样诞生了。

50 可信度

任天堂游戏将与时俱进 仍将支持高清技术

Wii是现今三大主机中唯一不支持高清的平台，这样业界对任天堂的看法一向褒贬不一。但大师宫本茂似乎对高清有着浓厚兴趣，近日他就这一问题发表了看法。

最近在美国纽约举行的一项特别会议上，有人向宫本茂问到了关于任天堂是否将支持高清的问题。宫本茂并没有直接回答这个问题，而是谈到了现今美国和日本的高清电视普及率，如今对比三年前，也就是Wii刚上市的时候，高清电视的普及率要高得多，宫本茂表示如果站在高清用户的角度，当然想玩到画面更绚丽的游戏，画面好并没有什么错。任天堂也会随着高清电视的普及而考虑游戏方面的问题，也就是说将与技术的革新与时俱进。但宫本茂还补充，游戏性依然是任天堂的首要着重点，优秀的画面并不能直接带来更好的游戏体验。

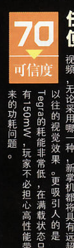


ATI公司将继续为X360后续机种提供GPU，并兼容X360游戏

今年是2009年，距离X360上市已经四个年头了，关于下世代主机的各种猜想早已是茶余饭后的谈资。这不，就连下世代Xbox主机的GPU都已经有了着落。

据未确认的消息称，为X360主机提供GPU的ATI公司，已经与微软签定了协议，将继续为微软的下世代游戏主机提供GPU的生产与供应，提供的型号将与X360使用的Xenos为相同系列，这意味着新主机将与X360保持高度的互换性，X360的软件及网络资源都能顺利继承到新主机中。确保高质量的同时，也避免了重新开发引擎的麻烦。据悉，微软对ATI供应的GPU品质非常满意，因此决定继续使用该公司的产品延续到下代主机中。

近日有业内人士就现今游戏业的状况分析，推定次世代主机的下一次更新换代将在2012年，也就是X360推出的七年后进行，这个时间对于以往游戏界来说算是较长的时间了，因为本世代高清主机的相对不景气，两大平台尚未分出胜负，导致主机普及速度大大减缓。新世代主机的推出还需要相当长的一段时间。关于是否真的继续采用ATI的GPU，现在下定论还为时尚早。



70 可信度

任天堂次世代掌机将极为强大 使用NVIDIA Tegra芯片，实现掌上1080p

在最近一段时间网上传出一则任天堂下世代掌机的消息，一时之间传得沸沸扬扬。据称，这款新掌机的性能将极为强大，强到足以支持1080p高清画面输出。

据可靠消息，任天堂已经和NVIDIA公司签定了协议，将在下世代掌机中使用该公司的Tegra系列芯片，这意味着，这种具备超强图象处理能力的芯片将成为新掌机的心脏。Tegra芯片集成了ARM 11处理内核、图形处理单元、媒体处理器、系统内存为一体，支持高达30小时的高清视频播放和130小时的音频播放。目前为止还不清楚任天堂将选用哪种型号的Tegra芯片，但可以肯定的是单芯片设计。目前市面上流行的Tegra主要有两种，一种是APX 2500，支持720p解码视频，另一种是CSX 600/650，支持以24桢的速度播放1080p视频，无论采用哪一种，新掌机都将具有远超以往的视觉效果。更吸引人的是，Tegra的耗能非常低，在满载状态只有150mW，玩家不必担心高性能带来的功耗问题。







PSP GO的基本概念和定位有问题 我不明白我们的对手想用它带来什么

任天堂美国总裁雷吉近日在《华盛顿邮报》的采访中说道：“我对我们的竞争对手抱着非常尊敬的态度，但我实在想不出PSP GO到底能带来什么，我觉得PSP GO的基本概念本身就存在一些问题。iPhone确实很成功，但手机市场和游戏市场是不同的。”

——对于索尼来说，PSP GO更像一块试金石，作为数字下载游戏的探路标。雷吉的发言虽然并非没道理，但依然用卡带做媒体的NDS才更加让人无语。



要靠不断防御才能取胜，那是废物 把白痴女人搞成巨乳是严重认知错误

神谷英树最近在一次《FAMI通》节目中针对硫酸脸的作品喷道：“作为一款动作游戏来说，回避比起防御更加帅气，靠防御来取胜的做法非常废物，至于那些女人，像白痴一样，还把胸部搞得那么大以为很性感，实在是认知上的严重错误。”

——神谷和硫酸的对喷历史由来已久，前段时间硫酸脸还以《猎天使魔女》为反面例证嘲笑神谷江郎才尽，这次神谷算是毫不客气的反击了一把。



我正在全力投入《GT5》的后期开发 随时都可以发售，但我想更加完美

山内一典近日在接受媒体采访时谈道：“我正在全力投入《GT5》的工作中，游戏因为规模实在过大，所以进展十分缓慢，目前所有的内容已经完成，随时都可以发售，但我想加入一些额外的内容，我想做出超乎玩家想象的作品，我的作品每一个部分每一个细节都要尽善尽美，这是我制作游戏的准则。”

——想必除了这位大神外，没有任何一位制作人敢把游戏开发拖这么长时间，追求完美是好事情，但也要考虑玩家的忍耐上限。当然，对于粉丝来说，隔一段时间看一些照片级的图片就足够过瘾了，玩不玩到对生活影响不大。



最先推出和容易开发是支持的原因 我们并不看好X360在日本的前景

3A公司《永恒终结》的制作人胜品隆之最近在采访中谈道：“我们并不是为了世界市场而支持X360平台，而是因为X360是发售最早的次世代主机，而且这个平台很容易开发，仅此而已。我并不看好X360今后在日本的前景。”

——现在日厂的游戏都先在X360上开发然后移植到PS3，X360在日本也就这个作用了，要想单靠X360在日本赚钱就是痴人说梦，多平台和跨平台是大势所趋。就算微软买下了全部日厂独占，日式游戏只在X360上出，日本人宁可不玩游戏了也不会放弃他们的民族情结。

电软视点

称霸业界！任天堂1080p高清掌机问世？

一块小小的芯片，搭载在任天堂的掌机上，实现1080p高清画面输出，感受无与伦比的视觉享受。这种近似天方夜谭的事情即将成为历史。来自NVIDIA公司的内部消息，任天堂已经与该公司签定协议，将在下世代掌机中使用该公司的Tegra芯片，这意味着，从来不以画面为卖点的任天堂，即将成为革新技术的领军人物，任天堂即将成为真正的业界救星？

画面不是万能的

众所周知，无论是Wii还是NDS，任天堂这个世代的主机硬件性能都是最低的，比别家的同类产品低了至少一个世代，但销量和市场告诉我们，任天堂才是最成功的。体感和触摸，扩展了其他平台无法涉及到的巨大市场，也就是普通消费者，而这部分消费者偏偏是不看重画面的那一类，或是对游戏了解不多，只要好玩就可以的那些人民群众。看看Wii和NDS第三方软件销量就知道，这两个普及量最大的平台核心玩家的数量并不多，甚至还不如其他平台，大多数人玩的还是任系体感、触摸型的ETC游戏，对于这类游戏，画面确实不重要，甚至可有可无。



老任的游戏一向以游戏性著称，但这里要问了，画面对发挥游戏性究竟作用有多大？其实认真想一下，优秀的画面对游戏性“本身”并没有多大作用，《俄罗斯方块》画面单纯到不能再单纯，但谁也不能否认它的有趣，《DQ》向来都是画面的下限，但每出一代都让人们玩得废寝忘食。在真正的游戏性面前，画面真的变成了次要，甚至不重要的东西，玩游戏，玩的就是游戏，就是游戏本身。任天堂是这么想的，也是这么做的。

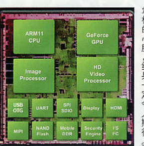
没有画面是万万不能

但这里又要问了，画面和游戏性有冲突吗？优秀的画面和出色的游戏性有冲突吗？不少人认为当年的主机由于没有好画面，厂商才把精力全放在游戏性上，而今天主机性能强大了，画面上去了，游戏性上分担的精力因此变少了，这个有一定道理，但这并不能作为“好画面导致游戏性下降”的论据，这只是厂商的制作方法和制作态度的问题。画面并不是游戏性的拦路虎，优秀的画面应该能为游戏性提供更多的发挥空间才对。同样的一个设计，好的画面能表现出更出色的效果，增强了爽快感，这难道不是画面给游戏性带来的恩惠吗？

以NDS为例，其机能最多发挥出“3D游戏的初期形态”级别的水准，上面推出的3D游戏没有一个不是色块明显，满天锯齿。对比PSP的3D相差了十万八千里。同样一个游戏，如果是你第一眼看上去你会选哪个？当然是选画面好的，因为在同样的设计下，PSP能发挥更强的效果。假如PSP也拥有同样水准的触摸功能的话，NDS的设计优势将不复存在。

要做万能的主机

如果任天堂真的把Tegra芯片运用到下代掌机上，那硬件的性能将比NDS前进不止一个世代，打个比方就像是从PS1一下跳到了PS3，1080p的掌机，这是连PSP2都从没设想过的东西。难道老任终于开窍了？还是NDS赚到的钱到了该花的时候了？最近宫本茂的一句话似乎给了一些答案：“任天堂会随着技术的革新而与时俱进，优秀的技术到了该用的时候就会去用。”高清技术已经愈发趋于成熟，不仅家用设备，便携掌上硬件也走向这个趋势。体感触摸的经验积累够了，试验的技术也已经成熟，到了收网的时候了，一次性大幅提升画面效果，压倒性的硬件性能，再加上上世代积累下的资源，任天堂将再次完全统一业界，这，就是任天堂的野心，任天堂称霸业界的野心。



←如此高性能的芯片要成为任天堂掌机的心脏，结果一定令人期待。

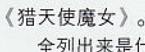
其实这个世代开始，老任就把性能的提升做了长远打算，与其和另外两家正面交锋拼性能，不如先另辟捷径，开阔出新的市场，回过头来再大幅提升性能，这比直接火并核算多了。□文/翅膀

电软视点

满分不是问题，问题是满分太多了。

TV圈最近比较热的话题游戏确实是挺多，像《LOVE PLUS》现象、超强的PS3冷饭版《薄暮传说》、猛到不行的《神秘海域2 纵横贼道》还有小弟版的《忍者龙剑传SIGMA2》，而自《猎天使魔女》的体验版放出后，从双版本差异到FAMI满分的出台，一直都是在玩家中讨论的热点。

其实诸如这种满分不满分的问题，无论是你在买游戏前作为一个自我参考也好，对它根本无视也罢，你都不能否认FAMI评分的介入对于市场的影响，因为总是可以制造市场话题。如果没记错的话，《猎天使魔女》应该是FAMI的第十二个满分了，以前的分别是：1，N64《萨尔达传说 时之笛》2，DC《灵魂能力》3，PS《放浪冒险潭》4，GC《萨尔达传说 风之杖》5，DS《任天狗》6，PS2《最终幻想12》7，Wii《任天堂全明星大乱斗X》8，PS3《合金装备4 爱国者之枪》9，Wii《428 被封锁的涉谷》10，DS《勇者斗恶龙9》11，Wii《怪物猎人3》12，XBOX360《猎天使魔女》。



全列出来是什么意思，每个人都有自己的评分标准，FAMI的评分不一定就是正确的，至少完全照着它来买游戏的人没几个，或者说是以前多，现在越来越少了。因为随着TV游戏界的发展，在厂商技术进步和市场营销手段不断提高的同时，我们这些随着游戏一起成长起来的玩家也在成长。已经到了从以前口耳相传某个游戏，到如今可以以自己的个人取向为出发点，来寻找适合自己的游戏。说白了就是玩家已经变得相对理智了，理论水平也高了，眼光也挑了，此时已经并不会因为你是全球知名游戏媒体的幕后猫腻就会动摇我作为一个玩家的个人取向。只是在亚洲地区，特别是国内，这个矛头通常是针对FAMI。

TV游戏发展史已经近30年，而上面12个满分全是最近10年左右出炉的，而第一个满分是发展到N64上才出现的，但是当时其他优秀的游戏少吗？至少比现在多，但超过36分的游戏很少，即使是《最终幻想》和《勇者斗恶龙》这样的游戏也顶多是38分到头了，可见当时的评分标准是多么严格，而且要比现在客观得多。而当进入第5个《任天狗》之后，恐怕你就不能全部说出后面的作品了，时间相隔越来越近，满分推出的速度越来越快。此时，你可以说“因为技术进步，所以制作水平提高了”，但商业味道也浓了，于是就有厂商花钱买分的说法，这么说虽露骨了些，但基本就是这么回事。

前面的《怪物猎人3》也是，关于这个系列已经是准国民级了，所以自然是不缺话题。但作为这代来说，到底值不值满分，真FANS们心里早就有数。《428 被封锁涉谷》的满分，我想更多是FAMI编辑对前作《街》的致敬，也是想填补一下电子小说类型的高分空白，那也就是说，不管有没有猫腻，这至少是一种感情分或印象分，当然，作为游戏本身是比较优秀，但还不至于满分。

拿《猎天使魔女》来说，近期FAMI花了6期每期都有恐怖的页数来介绍游戏，而下期将会有20页来介绍，不管是SEGA也好FAMI也罢，已经把自己逼到不是满分不行的地步了。所以这么



↑单说游戏质量的话，神谷英树的作品倒是基本不需要怀疑。

来看，满分就显得很正常多了。其实就游戏本身来说，神谷的游戏本来就是质量的保证，不管PS3版多糟糕，游戏来个33-34还是不成问题的，甚至是35来个白金殿堂都能理解，可作为一个原创新作来说，打满分是不是有点过了，那系列的二代还怎么做？

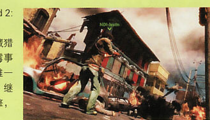
照这么看的话，把FAMI近来的宣传过程与评分结果一对比，我敢说《如龙4》和《最终幻想13》也八成要满分了。自己都不给自己留后路，除了给满分没其他办法，不然FAMI等于就是自抽。说白了就是，以前根本猜不出哪个游戏会多少分，甚至连进哪个殿堂都不好判断，而现在基本一说一个准，并不是玩家会猜了，而是解谜难度太低了。□文/桔梗

PS3《神秘海域2》中英文合版



PS3上备受瞩目的动作冒险游戏超大作《神秘海域2 纵横四海（Uncharted 2: Among Thieves）》的中英文合版已经于本月正式上市。

本作由知名开发商顽皮狗（Naughty Dog）负责制作，游戏中玩家扮演宝藏猎人德雷克，为了追寻传说冒险家马可波罗失落舰队之谜而展开的一连串经倒霉事和神奇的冒险，探索新的伟大宝藏和惊天秘密。游戏舞台将由前作的阳光海滩一路急转直下，带玩家来到冰天雪地的世界中体验与前作完全不同的探险之旅。继上作的出色画面及系统表现后，本作使用经过强化改良的"NDE 2.0"游戏引擎，在原有的系列特色以及动作系统上，有了更加让人惊叹不已的超强画面表现。



←本作素质非常之高，本期杂志刊登有详细攻略。



汉化专递 EXPRESS CHINESE

PSP汉化进入持续沉寂状态

这一两个月来，无论是NDS还是PSP，掌机方面的汉化游戏发布频率明显低于暑期阶段，PSP上更是很久没有正式的汉化游戏发布了。之所以会出现这种情况，一来是因为暑期游戏的井喷以及圣诞商战前的相对沉寂，这就使得游戏发售数量本身的明显减少；另外一个问题则是出在PSP"自己"身上。

众所周知的原因，至少在我国拥有PSP的众多玩家，其中很大一部分都是通过记忆棒下载游戏来"免费"玩的。这也就导致了每次PSP系统固件升级后，这批玩家们能不能玩到新游戏很大程度上取决于能否尽快破解。遗憾的是，最近索尼连续几次系统固件升级在反破解方面做得很严密，导致黑客们都暂时无法取得关键性突破。系统破解不了，新游戏自然也就玩不了；玩不到新游戏，还汉化个哪门子劲啊……虽然很无奈，但这是个必须面对的现实问题。其实近期PSP上的好游戏还是不少的，何时能玩到？何时能汉化？一切得看破解进度……

《GT赛车5》繁体中文版明年3月推出

在上个月底的东京游戏展上，索尼于自己的媒体说明会中正式发表了赛车游戏超大作《GT赛车5》预定将于2010年3月正式发售的消息。同时表示，本作也已经确定将会推出官方繁体中文版，而且是在明年3月与日版同步发售。

GT系列自1997处女作诞生以来，每一次新作都会获得超高的评价和大量赛车游戏爱好者的支持，是PS系列家用主机上最畅销的赛车游戏。

本作自从PS3正式发售前就发布过相关情报，也一直让众多的玩家们期待，如今已经过去了将近三年，这款姗姗来迟的神作才终于即将揭开面纱走上舞台。说起来，这次的5代也继承了之前的"恶习"，曾经先发售过"序章版"，说好听点是让玩家不至于等太久，说难听点就是骗钱。值得注意的是，5代序章版也是有官方中文版的，原来预定的也是同时推出，最后却因为"种种原因"延期了相当长时间才发售，希望这种事还是不要再上演了。



←在今年东京游戏展上终于正式公布了本作的发售日，就在明年三月。

《闪电十一人》汉化测试版发布

国庆长假不知大家有没有出去玩，不过没关系，即便是天天宅在家里也不会无聊，这次国庆期间大作不少，仅就NDS上的几款作品素质都相当之高，其中《闪电十一人2》更是许多玩家期待许久的作品。在2代正式发售的同时，1代的汉化版也由CG汉化组正式推出，不过从目前的质量来看，BUG还是比较多的，汉化并不完全，有些类似"公测版"的味道，喜欢的朋友可以考虑尝试一下。

小编个人以为，《闪电十一人》这个游戏虽然剧情方面也很重要，不过对于我国玩家来说应该不存在严重的理解问题。另外，郑重向喜欢该系列的朋友推荐有空就去看看《闪电十一人》的动画版，目前已经出到51集，内容从1代到2代全都包括，还是非常热血的！

下面再具体说一下本作1代汉化版的情况，据悉该作的汉化过程非常艰辛，从游戏发售开始，汉化组进行了人员的新老交替，文本的丢失等等。而最麻烦的还是游戏的文本，需要3中不同的导出方式，并且文本十分分散、复杂以及重复，这也造成了游戏中大量的BUG存在，于是利用国庆节前这些时间，汉化人员们又进行了反复的测试，力求先解决一切死机BUG，并且赶出了1.0的版本，不过因为测试时间有限，并不能保证100%没有BUG。另外，由于图片众多且分散，所以图片内容暂无汉化，但如果人手可情况允许，将会在后面的版本中汉化此部分内容。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
闪电十一人	1.0测试版	CG汉化组

台湾游戏制作人访谈

话题二：在中文游戏国际化或国际游戏中文化的过程中所不可或缺的元素

张铭光表示，在过去还没有经历过国际合作时，曾窝在台湾以自己的观点来制作觉得可以获得国际市场青睐的游戏，不过事实上并非如此。因为世界各地有许多文化差异，同时也衍生出许多创意。所以当我们想把台湾所拥有的独特华人文化产物推广到全世界的时候，就必须注意其它地区不同文化的玩家，是否能接受这样深层文化牵连的作品。

他还强调，如果不去思考文化差异所带来的影响，那么不管技术水准达到怎么样的一个国际标准，也无法获得其它地区玩家的支持。通过国际合作，让不同地区的创作者与不同地区的文化进行激荡，结合各地文化特色，方能在国际市场获得广泛的支持。

姚良纯表示，市场行销也是与国际接轨的重点，微软提供了良好的游戏制作发展环境，任何游戏开发提案都必须经过微软的内部评鉴。全球游戏市场有70%以上是由北美与欧洲市场所占去，透过微软的评定，更能让台湾游戏制作团队了解国际需求所在。

徐志潇表示，重点在于考虑市场所在，尊重各地文化。另外，在硅谷开发Xbox LIVE Arcade《戏谷麻将》的过程中，微软提供了非常多的支持与意见回馈，因此充分展现了慎选开发平台的重要性。以《戏谷麻将》的英文化来说，当初制作团队认为欧美玩家既然看不懂中文，那应该把麻将牌面上除了图案以外的文字部分都英文化，不过欧美那边回馈的意见却是应该适度保留，才能凸显出麻将与扑克牌等游戏的不同。所以后来英文化的部分只有万字系列改成阿拉伯数字与英文字母，以及东西南北改为英文，其余部分则是保留中文，像是中发白就保留下来，因为这3张牌的字体颜色不同，欧美玩家可以分辨。

竹内将典表示，这次制作《忍者利刃》时他非常注重本地化的需求。因为在开发阶段就已经知道有这方面的需求，因此很早就针对这方面进行企画。前面几位所提到的议题再进行本地化的时候都很重要，在地团队所给予的意见回馈对制作也有很大的帮助。

话题三：日本游戏市场的封闭与没落？

有媒体问到，《合金装备》系列制作人小岛秀夫曾说过日本游戏市场已经走向封闭没落的事情。竹内将典表示这样的可能性的确是蛮大的，以他的角度来说，如何去了解不同地区的在地需求，将会是今后的重点所在。



←让外国玩家接受中国麻将也是挺有挑战性的事情。



数千年前的故事早已慢慢从人们的记忆中消退，当然也包括消失的魔法使用者一族的传说，曾经在崇尚武力和科技的王国军与魔法一族间展开的那旷日持久的战争，随着水晶被破坏，魔法一族也烟消云散般随风逝去，经过了几个时代以后，武力由冷兵器向火器发展，科学技术变得更加发达……

飞艇翱翔依旧 水晶光芒永在

↑在魔晶的高技术力量之下，飞空艇的能力进一步得到提升，进化的飞空艇不管是空间还是速度上都远远领先以往的飞行器，但是外表更加有气势。

希多 Cid

魔晶机关之父，原王国的高级技师，退役后经营个人工房。

拜加里 Vygari

拥有凶悍的身体，虽然外表看起来十分强壮，但是非常在乎朋友。

朱古兰 Jegran

王国军参谋长，拥有与本国种族不相称的硕大身躯，对国家十分忠诚。

阿尔迪亚 Althea

国王与王妃艾蕾克西丝的独女，即使牺牲自己也要保护国家与世界。

科学技术高度发展，魔法消失后武力凌驾一切！

作为Wii版的FFCC，与以往FF系列相比当然有若干改变，包括人物的造型、剧情的起伏等等，不过最大的变动还是战斗系统，因为Wii是通过直感操作，所以制作人在战斗方式上颇下了功夫，比如，本作的主人公之一的莱鲁虽然没有武器，但是他的战斗方式是最有意思的，莱鲁在战斗中可以操纵引力，让物体互相撞击，当然只要是战斗视野中的物体都不能幸免，这也包括战斗中出现的怪物，不过对怪物的控制有一定的距离限制，远距离时，怪物被控制的效果就会变弱，玩家可以根据距离来制定战略。游戏中将使用著名音乐人Bon Jovi的原创单曲《WE WEREN'T BORN TO FOLLOW》。 □文/蔬菜汁

莱鲁&凯斯 Layle&Keiss

莱鲁的右脸部分已经水晶化，但不管容貌如何都是个值得信赖的人；凯斯则是王国的忠诚战士。

←本作中的怪物造型灰常的可耐，不过最终还是要将它们打倒，如果迟迟不肯下手的话，就后悔也来不及了哦。

→除了人形怪之外，更多的还是兽型怪，对付它们可不要手软哦，这些面目可憎的家伙，全部都给我消失吧。

操作更加人性 战法更多样

←对应Wii的操作，让战斗变得更加有趣，随着晃动遥控器的方式的改变，战斗方式和节奏也会随之发生变化，玩家可以根据自己的喜好和特点进行调节。

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：最终幻想水晶编年史 水晶守护者		2009年11月12日	
	动作角色模拟	SQUARE・ENIX	7340日元	日版
	DVD	人数未定	480P	12岁以上



经典漫画与光荣牌动作游戏相结合
健次郎：无双，你已经死了！

正在大家都在猜测下一部无双将以哪个历史题材为背景时，光荣的一个发布会震惊了所有人，北斗神拳+无双，两个八秆子打不着的东西就这样活生生的结合在了一起，《北斗无双》惊天问世！

《北斗无双》将运用《无双》系列的动作表现方式，将《北斗神拳》中充满男人味的热血打斗再现还原，并运用新世代的图象引擎和动作建模，把原作中的2D画面演变为真实感十足的3D立体场面，战线出从来没有过的《北斗神拳》世界。

和以往《无双》的“和谐”风格不同，本作将忠实还原原作中那暴力、残忍、血腥的场面，不光喷血效果，一拳将对方从内部碎裂、甚至肢解到粉身碎骨的情景都会在游戏中得到体现，这无疑大大增加了打斗的爽快感，被称为“割草”的无双式手感也许在本作中就将一去不返。

身上有着北斗七星伤痕的男人，战斗就是他的生活方式。《北斗无双》伴随着那部经典漫画在高清机上重现了它的身影。无双，它把一个经典题材收入到自己帐下，如何运用之发挥出超越系列瓶颈的水准值得关注。本作的世界观将忠实于原著，健次郎、拉奥、尤利娅等角色均全数登场，CV也将是原班人马出演。

□文/翅膀

狼一般的战士与他北斗之拳的战斗故事！

游戏采用无双系列的动作架构为基础制作，但与以前的历史题材相比将有本质上的不同，除了血腥度极大上升外，角色招式的动作也将以《北斗神拳》中的经典设定为蓝本，一招一式都会让老粉丝怀念。

一名将自己献给拳头的男人
他是嫉恶如仇的战士
以北斗七星为守护神的彪悍野狼

时隔多年岁月再度归来
凭借名为无双的保护伞重新踏上征程
演绎那段脍炙人口的不朽经典

他的眼中只有敌人与同伴两种颜色
以无双式的无敌拳法将看不顺眼的东西全部扫清
誓要将世间一切不平埋葬至无

↑本作发售后，《北斗神拳》的原作漫画一定将再度火热。

→原著的经典场面在3D高清表现下得到还原。

PS3 / X360	本刊译名：北斗无双		2010年预定
动作	KOEI	价格未定	日版
BD/DVD	人数未定	720P	审查预定

守护自己的信念和你最重要的人！友情羁绊的力量！



留意理查德的双眼，左眼瞳孔是红色，右眼瞳孔则是蓝色，与普通人的明显不一样，这背后莫非隐藏着什么特别的秘密吗？



NINTENDO Wii	本刊译名：圣恩传说		2009年12月10日	
Wii	角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	DVD-ROM	1-4人	480p	12岁以上

拥有红蓝双色瞳孔的王子，精通一手犀利且绚烂之极的剑法

传说工作室全力打造的最新作

《圣恩传说》是一款以“守护自己的信念”、“守护最重要的人”为主题的新作。在本作中，战斗模式采用了全新的可以视战况任意切换攻击方法的“SS-LMB”（Style Shift Linearmotion Battle System）战斗系统，同时游戏中还邀请曾经担任系列多款作品角色设定的人气插画家“いのまたむつみ”负责本作人设插画。 □文/北斗



↑玩家可从本作下载迷你游戏到DS，进行搜索宝藏的冒险，获得的宝物还能联动到本篇中！



↑《圣恩传说》主题歌邀请到亚洲人气女歌手BoA演绎，歌曲名为“まもりたい～White Wishes～”。

即时更替角色展开灵活战斗，利用术与技的切换将强敌打倒！

针对Wii追加的全新系统

针对Wii手柄上按键过少的特性，本作在游戏操作方式上也与传统作品有着少许的不同。玩家可以通过按下A、B键来切换战斗风格，此外还有能全方位回避敌人攻击的特殊系统。另外，只需在战斗中按下方向键就能进行手动操作队员的切换，无需再像以往那样切换菜单才能进行设定。通过这种方法，不仅能够很好的实现高连击数，还能在危急关头救助濒死的同伴。

如蔷薇花般盛开将敌人击穿

←术攻击，利用玫瑰般的术法对大范围敌人杀伤。

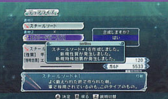


↑按A键就会发动突刺与斩削为主的细剑技，B键则是多彩的攻击术。

白色同捆主机发布

前两年的时候，任天堂Wii平台上的游戏向来都不发布游戏同捆主机版，今年随住主机销量的下滑，任天堂终于开始考虑放宽自己的策略，做出了包括3年来首次Wii降价在内的决策，以及支持Wii平台大作同捆主机游戏。

《圣恩传说》的白色主机同捆版将包含游戏软件、经典PRO手柄和游戏主机基本套装，售价为27800日元，于12月10日上市。听上去不是很豪华，但喜欢本作的传说迷也可考虑。



↑本作可以通过道具与武器的合成来强化武器，提升我方战力。

Richard 理查德

温多尔王国的王子。受到国民的敬爱，性格平静而细致，不喜与人相争，却被迫卷入王位继承的政治斗争中。年幼时就曾与主角阿斯贝鲁结下了友情。

谁自认比我更强？站出来！



每代街霸正统作品发售后，都会再推出数个加强版，这次的《超级街头霸王4》会是4代的最终完成形态吗？

PS3 / X360	本刊译名：超级街头霸王4		2010年3月23日	
	格斗游戏	CAPCOM	39.99美元	美版
	蓝光/DVD	1-2人	720P	审查预定

《超级街头霸王4》是以《街头霸王4》为基础，加强内容并调整了平衡性的强化版。游戏角色方面除加入了《街头霸王2》中大家熟悉的墨西哥飞鹰等经典角色之外，也有使用踢技为主的新女性角色朱莉。系统方面没有进行大幅的修改，不过本次为每个角色都至少新增了一个新的UC必杀技，使得战斗更加充满变数。

虽然CAPCOM官方并未正式公开本作具体上市日期，只表示将于2010年春发售。但北美零售商GameStop已在网站上率挂出了游戏发售日——2010年3月23日。价格方面由于是类似资料篇的性质，只需39．99美元。 □文／北斗

迎合韩国玩家推出的新角色 因为形象轻佻再遭非议

在以往的街霸系列作品中一直没有韩国籍的角色登场，这一度让许多韩国玩家不爽。在本作中新增的女性角色朱莉终于被确认是韩国籍，然而韩国玩家又认为其形象过于轻佻……

↑本作在系统方面不会有明显变化，主要是增加了新人和新的UC技，平衡性方面也会进行调整。上图中的牙买加选手迪杰是位擅长腿技的开朗家伙。



新的技巧新的战斗，热血格斗家之魂再燃烧！

确定不会在Wii上推出

在被问到是否会将本作移植到Wii上时，小野义德半开玩笑地说自己老了，体力不支“动个手还可以，要是老是用脚踢就太累了！”很明显Wii将再次无缘街霸系列。



←在本作官网上，除了这次介绍的3人外，还有隆、肯和沙盖特等老人。

用资料篇的价格让更多玩家来参与！

制作人小野义德表示，本作因为技术上的原因不会采取DLC的方式提供给广大玩家下载，因此才决定采取独立光盘的形式发售。不过价格方面会尽量压低，让玩家能以升级内容的价格买到本作。





↑关于本作的发展平台问题，小野表示由于整个亚洲地区街机市场正在萎缩，也只有日本、香港和韩国还过得去，所以目前放弃了在街机上推广本作的计划。

朱丽 Juri

被称为“蜘蛛”的S.I.N.的工作人员。性格好斗冲动，喜欢蹂躏、残杀对手，不受任何拘束。

「拥有无法压抑的破坏感和冲动，视对手如玩物的蜘蛛杀手」

迪杰 Dee Jay

来自牙买加的热情选手，将腿技与舞蹈融合成自己的格斗风格，无论走到哪里都是一脸笑容。

「人总是伴随着笑声而至，华丽的腿技绽放在格斗场上」

飞鹰 T.Hawk

雷足氏族的勇者。父亲被维加所杀，为了寻找恋人茱莉安，他不断的追查Shadowlaw组织。

「热爱自然与动物的雷足一族战士，为了找回恋人而不断的旅行」

骑士与魔女间的怨鸣再次奏响



NINTENDO DS NDS	本刊译名：弧光之源3瞳			2009年12月10日
	策略角色模拟	MMV	4980日元	日版
	卡带	人数未定	记忆卡容量未定	全年龄

从2007年开始，每年都要推出一部《弧光之源》，今年也不例外，虽然是在圣诞前夕，但还是赶上了今年的末班车。故事的主线依然与前两作类似，不过与往日以骑士之名的男子为了保卫国家而与袭来的魔女之间展开殊死较量不同，本作中的敌人变成了妖精，战斗系统依然沿承了SRPG古典类型的传统风格。　□文/蔬菜汁



↑本作中，在战斗配置时，不同人物的等级会有层次感的显示，看起来十分方便。

学园制服风流俊美 战斗制服英姿飒爽



←随战斗时出现的过场动画也堪称华丽，突现了角色的柔美线条，当然人设方面并没有变动。





↑战斗系统大部分承袭了古典风格，包括菜单、情报显示、配置等等。

→当进行剧情的时候，两个角色在对话时，屏幕上会显示两人的全身像。



骑士精神光芒永存 男人注定要肩负的使命

尽善尽美的三代弧光隆重推出！

在DS主机上每年推出一部《弧光之源》，已经成了MMV的家庭作业，虽然每代都保持了传统的SRPG风格，并且每一作的剧情主线都大同小异，但是每一代都比上一代更加完善，要素也大大增加，而即将于2009年12月圣诞前夕与玩家见面的三代弧光之源也不例外，根据官方透露的情报，三代的游戏系统进一步进化，首先，在难度上可以选择普通和困难两种模式，角色可以成长的要素比前作增加，地图上追加了宝箱和陷阱的设定，战斗动画和变身动画更加华丽，在学园内溜达、活用内部的各种设备可以收到有特色的各种伙伴，另外本作的最重要的一点改变就是结局！当1、2代发售之后，因为每个角色的外形和性格都吸引了一部分固定的粉丝群，大家都对单一角色情有独钟，所以也希望在游戏中，这些角色都有各自的最终结局出现，3代充分吸收了玩家的建议，在本作中为主要角色都安排了最终结局，相信这一次，喜欢上游戏角色的玩家这次一定可以安心了。



阿修蕾
被称作黑玫瑰骑士，美丽而又高贵，出身于名门世家，同时也是风纪委员。

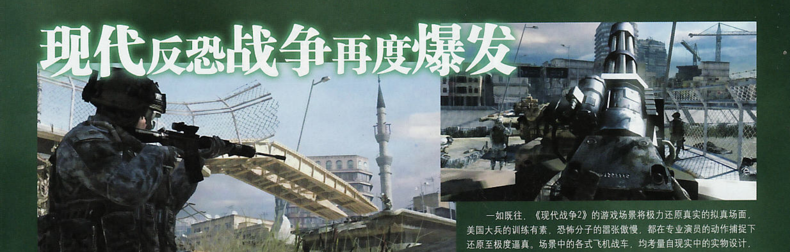
艾露露
医疗魔法研修中，目标是能够确保大家的安全，总是把料理的盐和糖搞错。

雷菲
转入到魔法骑士学园的学生，由于妖精的袭击，体内的骑士精神觉醒。

精选游戏原声大碟随游戏同期上市

历代的弧光之源系列都以豪华的声优阵容而吸引了大量玩家的眼球，本作也不例外，参与本次声优演出的有参与著名游戏《钢之炼金术师》、《草莓100%》的水树奈奈、《太鼓达人》的中村绘里子、《西格玛和声》的小野大辅等多名著名声优，而这部相关的游戏声优大碟将在游戏上市的同期进入市场，除了光盘之外还附赠有相关声优以及游戏中人物的详细介绍。

现代反恐战争再度爆发



一如既往，《现代战争2》的游戏场景将极力还原真实的拟真场面，美国大兵的训练有素，恐怖分子的嚣张傲慢，都在专业演员的动作捕捉下还原至极度逼真。场景中的各式飞机战车，均考量自现实中的实物设计，务求做到100%忠实还原。

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

コール オブ デューティ　モダン・ウォーフェア2

投身反恐战场

反恐、枪战、真实的战场，《现代战争2》延续着前作的脚步再次来到这个金秋时节。无论PS3、X360还是PC玩家，都无一例外抱以十二分的期待。新作还未发售，有关游戏的种种细节就已经浮出水面，甚至X360版的成就列表都泄露的人尽皆知，其受瞩目程度可想而知。

□文/翅膀

←不管是美国兵还是恐怖佬，上了战场枪子都是不长眼的，正义不正义毫无价值。

PS3 / X360	本刊译名：使命召唤 现代战争2			2009年11月10日预定
	第一人称射击	Activision	59.99美元	美版
	BD/DVD	1人	720P	17岁以上

多样化的对战模式改进 鼓励杀敌赢取更高奖励

《现代战争2》距离正式发售还有短短不到半个月的时间，现在粉丝们的心情就像热锅上的蚂蚁，眼看近在眼前却无法玩到，可各种渠道不断流出的信息却反复刺激着中枢神经。

根据最新消息，开发商已经针对多人在线模式进行了优化，并增加了大量新内容。玩家的角色最高等级由前作的50级提升至70级，"威望"系统同样得到保留，玩家间的对战拼杀会更加激烈火爆。在多人对战中，新作还设计了一些比较细致的特殊奖励，令忘我的战斗中多了一份追求感，比如在对战中连续杀死11名敌人，即可有机会驾驶AC-130这家空中坦克对地疯狂扫射，体验佛挡杀佛、鬼挡杀鬼的爽快。开发人员还暗示将会有"终极奖励"存在，达成特定条件即可开启，趣味性和耐玩性都远超前作。

除了最早已经公布的限定夜视仪外，官方又公布了一款"老兵限定版"中的雪地探险模型，制作同样精良无比。

环境艰苦的战场

在穷乡野地的山区反恐也不是件容易的事，不仅要克服气候环境的恶劣，还要时刻提防随时可能发生的不测事件，与恐怖分子周旋期间，即使打盹也要睁一只眼。

→这像是一个山区的小村庄，追踪到这种地方，一定是有恐怖分子的重要人物潜藏在这里。

深入大山深处铲除恶徒 全天候地毯式全面搜捕

→比起明刀明枪的阵地战，这种地形复杂的小规模战斗更加危险，随时都可能被暗算。

阴暗的废宅 复杂环境的搏斗

←人物建模比起前作更加精细了，衣服的每一条褶皱都能看得清清楚楚。

更加先进的装备

↑一般来说，这类地图在对战模式中很受欢迎，可利用的地形很多。

→本作的枪械延续前作的现代风格，除了M4、AK47外，还新增了不少最先端的武器装备。

更精制的演绎出完美战争景象

勇者のくせになまいきだ：3D

PS Portable PSP	本刊译名：勇者别嚣张3D	发售日未定		
	动作	SCEJ	价格未定	日版
	UMD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

记得前不久刚刚出现《勇者别嚣张》被3D化的传言之时，大家都对立体化的迷宫充满了期待，但是官网的情报公布一下子打破了玩家的美好梦想，制作人的宣传语中说的3D指的是3种迷宫（Dungeon）形式的意思。另外，情报还狠毒的追加了一句话安慰玩家：画面依旧是让大家十分放心的点阵图，各位破坏神大人！游戏中共分为3部分地区，有33个舞台，并且有3种阶梯性的难易度，既适合第一次玩的玩家也对应已经很熟练的老玩家。游戏中的新要素之一就是出现了喷水魔物，随着地图上喷溅出的水源，会形成新的魔物生命体！本作对中毒性效果进一步强化，更为各位玩家准备了短时间轻松过关的小型地图，可以说在难易度上取得了最大限度的平衡，让初级玩家也能轻松上手。最后，本作设计了可以反复进行游戏的耐玩性要素，游戏中的迷宫地图都是随机出现的，但是完全没有重复，不管游戏玩过几遍，都始终保持有很强的新鲜感。 □文/蔬菜汁

该死的勇士给我跪下

→敢于向魔王挑战的勇者们，这里就是你们葬身的墓地，欢迎来到传说中的迷宫，有去无回哦，挖卡卡卡。





←虽然是点阵图，但是游戏耐玩性照样有增无减。

点阵图继承前作 魔物种类大大增加

玩弄勇士于股掌之间 恶魔的怪趣味再现

↑虽然画面还是依旧的点阵图，但是其中却有新要素。

←玩家根据自己的熟练度可以采取不一样的战术。

→本作的主要目的已经不是达成胜利，而是想方设法的玩弄勇者。



←将对勇者的怨念尽情的释放吧，在随机出现的各种迷宫中制造不一样的魔物，最后将勇者消灭干净。

食物链更进化 迷宫更有趣

→当然，除了迷宫以外，本作依然继承了前几代作品中的食物链养成系统，根据不同的食物链属性，可以制造出各种让勇者们头疼的超威力魔物，加油吧魔王！

闘真伝

其实刚看到这个标题的时候，都以为自己看错了，不过确认之后，确实是斗真传没有错，而且这标题的每个字都散发着剑气，让人看到后不寒而栗。本次将为各位玩家披露发售的时间以及游戏中的几个看点，还有关于特点的情报。 □文/蔬菜汁

NINTENDO Wii	本刊译名：斗真传	2009年12月10日		
	格斗对战	Takara Tomy	7140日元	日版
	DVD	1~2人	480P	审查预定

预定在今冬发售的《斗真传》处处散发着剑的寒意，在这部格斗类型的游戏中，两种战斗方式让人感到颇为有趣，一种是以剑气击向对手的“剑速”，这种由剑发出的冲击波可以攻击到远距离的角色，不过威力好像并不高；另一种就是一瞬间闪到对手身后给与人致命一击的“真速”，不过发动似乎很有难度。

→作为Wii上的一款格斗游戏，多元化的战斗方法就是本作最大的亮点

←虽然格斗是本作的重点，但是各具特色的人物设定和武器也很有看头。

武器超进化 登场角色众多

战斗中可以随时变化姿态

斗真传中的武器要素十分独特，几乎所有的登场人物都拥有各自独门兵器。在战斗中，这些武器除了可以将使用者的武艺发挥到极致之外，武器自身的形态也有可能发生变化，比如，“妖剑”可以侵蚀使用者的意志，“双斧”可以合二为一等等。



→武器和姿态两大要素是这部格斗游戏最大的辅助，使用起来也很方便。

《斗真传》特典DVD同时上市敬请期待！

参与本作的声优阵容强大，有包括绿川光在内的十余名著名声优加盟助阵，所以制作方也特别为声音控的玩家制作了《斗真传》特典DVD与游戏同期上市。在即将不久后发售的特典DVD中，不仅收录了游戏中的声优台词，更是别出心裁的将声优众分为男版合集与女版合集，进行了一次《斗真传》的红白大战。另外，不仅有游戏中的各种声音、音效，还有众多声优热情演出的豪华视频影像，不过具体的影像涉及内容并没有在官方网站中披露，相信众声优的专业水准还是值得期待的。

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

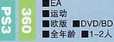
点评家

近两周的TV市场总得说来主要还是以掌机DS为主，《闪电十一人》、《真女神转生 奇幻之旅》都是很不错的作品，耐玩度也很高。家用机方面，《神秘海域2》的素质也毋庸置疑，只能说是在前作已经很高的情况下，这代更高，画面也十分出色。



10月20日 FIFA 2010





PS3 360
■EA
■运动
■欧版 ■DVD/BD
■全年龄 ■1-2人

FIFA近年来的变化还是不小的，开拓其他路线也好，学习《实况》也好，玩它的人又多起来了。本作画面比前作有所突破，特别是人物特写进步很大。游戏中加入了不确定因素，这样使游戏性大幅提高了，举个简单的例子，高球下来争第一点后，球落地的轨迹会呈现不固定性，这使习惯判断第二点的玩家来说要适应一段时间。 By 桔梗



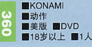
这并不是一部飞跃之作，在前几年FIFA奋发图志到这部新作，仿佛EA又进入了一个怠慢的态度当中。尤其在和今年的WE2010相比，本作的落后就更加明显，无论是画面效果，还是球星造型，都完全的落败。操作又开始滑冰，传切配合缺乏节奏感，更导致了整体进攻防守上的快感。虽然EA在模式和资料上准备得足够充足，但本作在今年的表现无法让人满意，更期待随后发售的WE。 By 能量块



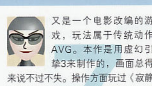
对于玩惯WE的人来说，这代的FIFA有种似曾相识的感觉，也许是前几代FIFA就已经改头换面的缘故，无论是控球、传球还是射门都很顺手。本作各方面做得都很完善，没有什么突出的瑕疵，球员与球之间的动作趋于流畅化、简捷化，传中球的进球概率相对很低，防守队员总会比进攻队员抢先一步，这让中路配合插入显得更重要，总的来说还算不错。 By 翅膀

10月6日 电锯惊魂

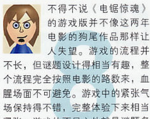




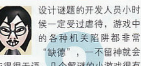
360
■KONAMI
■动作
■美版 ■DVD
■18岁以上 ■1人



又是一个电影改编的游戏，玩法属于传统动作AVG。本作是用虚幻引擎3来制作的，画面总得来说还不过不失。操作方面玩过《寂静岭》的玩家会发现有相似的地方。游戏很重视解谜的部分，游戏中设计的每个谜题都挺不错，解谜的过程也很刺激，看得出来制作组很用心。总得说来是少数电影改编游戏比较成功的一作。 By 桔梗



不得不说《电锯惊魂》的游戏版并不像这两年电影的狗尾作品那样让人失望。游戏的流程并不长，但谜题设计得相当有趣，整个流程完全按照电影的路数来，血腥场面不可避免。游戏中的紧张气场保持得不错，完整体验下来相当紧张。游戏的不足之处就是谜题多而重复，这也是没办法的事，毕竟玩家也不能过度劳神。 By 能量块

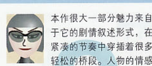


设计谜题的开发人员小时候一定受过虐待，游戏中的各种机关陷阱都非常"缺德"，一不留神就会死得很无语。几个解谜的小游戏很有意思，后期难度提升后很考验玩家的智商，尤其是限定时间内连解数个谜题的场合，还是有一定难度的。游戏整体气氛营造得不错，虽然血腥压抑但不像SH系列那样恶心，抛去电影因素还是一款不错的动作解谜游戏。 By 翅膀

10月13日 神秘海域2 纵横四海



PS3
■SCE
■动作
■美版 ■BD
■17岁以上 ■1人



本作很大一部分魅力来自于它的剧情叙述形式，在紧凑的节奏中穿插着很多轻松的桥段。人物的情感刻画非常细腻，同时不得不说，画面十分PS3目前为止的最强画面就是它了。解迷和探索算是系统传统了。值得一提的是，隐藏要素也很丰富，服装，武器，花絮全部都有。非说缺点的话，那就是操作感应该再细腻点就好了。 By 桔梗



难以言表的超大作。即便是在最薄弱的解谜环节相对也有了不少程度的强化。不过这款游戏毕竟还是强调体验近似电影过程的作品，玩家只要手上功夫相对过关，基本上不会遇到卡壳的地方。夺宝奇兵式剧情从开至尾带给玩家一场酣畅淋漓的刺激体验，即便是最挑剔的玩家在这款游戏面前都会被本作的优秀程度折服。 By 能量块

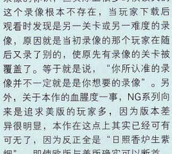


画面没的挑，为当前PS3的顶级水准，背景描绘只能有"极漂亮"来形容，人物建模和各种光影特效都无可挑剔。场景的设计一看就是经过了精心打磨，冒险与战斗都有着身临其境的林场感。射击部分虽然比不上一些专业的TPS作品，但结合丰富的动作要素爽快感相当高。游戏借鉴了太多同类游戏的点子，创意方面欠缺一些，没有解谜要素总觉得是个缺憾。 By 翅膀

外部意见 近期热门游戏快速评测

《忍者龙剑传Sigma2》（7分）：本游戏也算是最近的话题之作，对于心急的玩家基本在偷跑的那几天就已经拿到游戏了。本作作为XBOX360版的移植作品来说，大体上算过得去，诸如画面、新增人物和关卡、选关挑战模式等都是不错的设定。但问题也比较突出，尤其集中在网络对战这一模式上，要想找到能够流畅组队的人来玩上一关可并不容易，很多网络类型一样且为同城的玩家也一样卡得像幻灯片，甚至还有一连线就马上断掉的情况，服务器是一个问题，程序优化方面也是一个问题。同样问题还有发生在录像模式（NINJA CAMRA）上，无论你上传多少段录像，服务器只认你最近上传的一个，也就是说每个人只能最多上传一个，之后再传的就自动覆盖上一个，且最要命的是被覆盖的关卡的录像标识不消失。这种设定造成的结果就是，很多关卡的玩家ID前面都有录像的标识，但实际上很多时候该关的这个录像根本不存在，当玩家下载后观看时发现是另一关卡或另一难度的录像，原因就是当初录像的那个玩家在随后又录了别的，使原先有录像的关卡被覆盖了。等于就是说，"你所认准的录像并不一定就是是你想要的录像"。另外，关于本作的血腥度一事，NG系列向来是追求美版的玩家多，因为版本差异很明显，本作在这点上其实已经可有可无了，因为反正全是"日照香炉生紫烟"，即使欧版与美版确实可以断首，但也一样看不清。所以玩家大可不必非去追求欧版与美版了。







《薄暮传说》PS3版（35分）：无论你说它是冷饭也好，有诚意也罢，总之它是跨了。不过单以追加的内容来看，新人物、新情节、新道具、新DLC，内容着实不算少，最起码也算是对得起"完全版"的性质了。且别的不说，自公布后就一直没下过AMAZON.JP的前三名，也可见一斑了。

10月1日 闪电十一人2



NDS
■LEVEL 5
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-4人



首先，BS一下双版本的设定，因为两个版本的最大区别基本也就是主题曲和隐藏球队（神兽?）了；其次，BS一下所谓的“1500人”，谁有工夫去招那么多人啊……除去以上两点，本作就堪称完美了！剧情一如既往的超热血！系统方面相较前作也做了许多细节方面的改进，难度稍有上升，前作登场过的球队和人物也能再次交手。绝赞！ By 北斗



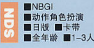
这个系列明显“学坏了”，居然分成两个版本发售。在这两种版本中，圆堂守将面对不同的强敌球队，烈焰版中登场的是日耳队，暴雪版登场的则是冰晶队，两版本各自收录包括强力必杀技与丰富角色在内的原创内容。游戏中收录超过1500名登场角色，包括女生或前作登场角色都可以成为伙伴。联机对战部分也进一步强化，最多可支持4人对战。 By 小沛



LEVEL5出品必属精品，这句话在《闪电2》上再次得到了认证，登场人物超过1500人，动画中所没有的属性相克系统，上一作中的神之队“世宇子”甚至都可能成为你的队友，简单的全程触笔操作，耐玩的要素简直数不胜数，中田英寿甚至也出现在游戏中，当然满足条件之后也可以让他成为你的队友，每一章都会穿插动画片段，并且剧情中不时还会有声优的精彩演出。 By 蔬菜汁

10月8日 蓝龙 异界的巨兽



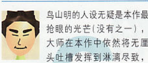


NDS
■NBGI
■动作角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-3人

估计是前作把许多原本抱有大期待的玩家们都雷出了心理阴影，这次的新作比较乏人问津，首发销量也甚是惨淡，然而——本作的实际素质还是很不错的。作为一款ARPG，本作其实比较强调多人联机系统，主线流程自己玩没有问题，但对付那些异界的巨兽们如果没有真人伙伴，就会很惨了。推荐给喜欢联机ARPG的朋友们，不会让你失望的。 By 北斗



相比NDS的前作，这次的游戏终于对得起“蓝龙”这个名字了。首先画面回归3D，CG的数量也比较多，视觉效果还算令人满意。音乐方面和360版没法比，但比一般游戏略强。操作采用按键和触笔双模式，玩家可以自行选择。联机时，除了战斗，还可以交换各种道具装备等等。本作基本可以算是蓝龙的续作，然而掌机的表现依然和家用机相去甚远。 By 小沛



鸟山明的人设无疑是本作最抢眼的光芒（没有之一），大师在本作中依然将无厘头吐槽发挥到淋漓尽致，所以，虽然是一部ARPG要素的游戏，人物的台词却很有看头，不是所有的人物，而是鸟山明机器人哦！没错，大师的分身就出现在游戏中，并且可以由玩家操纵使用，武器是四格漫画，对自让你乐到不行，而游戏的其他精彩要素则完全被笼罩在大师的光芒之下。 By蔬菜汁

10月8日 真·女神转生 奇幻之旅



NDS
■ATLUS
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

看来金子一马还是老老实实的做怪物设定的好，这回他搞的“王八盖子”人物发型差点让我错过了一款优秀的女神转生。本作系统简洁明了，非常容易就能上手，无论是怪物数量、剧情还是对话的丰富程度都明显增强，游戏流程也极有诚意的超过了四十多个小时。战斗服系统可以通过更换插件来获取不同能力，女神饭们必玩的佳作！ By 北斗



新作承袭系列的特色，具备以近未来风格为基础的世界观，以及系列传承下来的独特设定。本次登场恶魔总数超过300种，是系列之最，其中包括冰霜杰克等许多系列玩家熟悉的旧恶魔，以及本作全新登场的新恶魔。所有恶魔都是由知名的画家金子一马担任设定。玩家同样可以通过说服的方式让恶魔加入成为伙伴，或是通过合体系统来创造出新的恶魔。 By 小沛



真女神系列在NDS上的第一部正统作，恶魔的数量种类达到了系列最多的300以上，另外，成为伙伴的恶魔与其他恶魔合体的系列要素依然存在，所有恶魔均出自有着恶魔画师之称的金子一马之手，增加的恶魔数量及合体要素一定会让有收集狂的玩家兴趣大增，除此之外，本作中的任务分支也多到不行，游戏的耐玩度可以用“很”字来表示，剧情和分支选项也让人出乎意料。 By 蔬菜汁

10月1日 GT赛车



PSP
■SCE
■赛车游戏
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-4人

是说现在GT系列也成了“延期延期再延期”的代名词了吗？不论是掌机版的本作还是PS3上的5代，都拖了N年才发售，原本以为这游戏是打算太监掉了……游戏素质还是非常之高的，能够在掌机上看到如此细腻的画面和车辆建模，再加上秒间60帧的超流畅感，大量名车的加盟，都让人大呼过瘾！比较可惜的是掌机版没有了职业生涯模式。 By 北斗



看到这款游戏恐怕很多玩家首先都会抱怨：怎么让我们等这么久啊！的确，这个游戏是和PSP1000型同时公布的，结果却差不多和PSP GO同期发售……不过将近5年的等待倒也换来了不错的回报，那就是现在我们所能玩到的掌机上的顶尖赛车作品！本作收录超过800辆赛车及35条赛道，支持4人联机，并以每秒60fps的流畅速度运行。试问，谁人能及？ By 小沛



作为GT系列的作品，画面的精美度是游戏追求的第一要素，虽然是掌机版，但是绝对华丽的画面效果绝对不输给家用机，行驶时颠动的车身、车体表面的反光效果，再加上比赛结束以后回放的柔美动画，都让人将这部游戏爱不释手，游戏中出现的赛车数量高达800左右，光是收集这一点也大大增加了玩家的乐趣。不过当然也有遗憾的部分，掌机版并没有加入什么新赛道。 By 蔬菜汁

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测！

IGN对《勇者30》的评价（8.8/10分）：作为一款通过当年8位机点阵画面来模拟出的RPG游戏，不得不说本作在创意上的杰出，而且最终的素质也值得称道。如果推进主线发展的各个小故事之间的连贯能够更加流畅自然、菜单方面设计得再贴切一些就更好了。对于这样一款以创意取胜的游戏来说，去评论其故意模仿出来的8位机画面并没有太大意义。如果你是戴着耳机来玩这款游戏的话，就会充分体验到其音乐方面的优秀，各个音效制作的也不错，虽然没有加入任何真人语音，不过对本作来说并不需要这些。最开始的三个模式：英雄模式让人惊叹，公主模式虽然有趣可惜流程短了一点，其实模式很简单，魔王模式就比较变态了。整体来讲，英雄模式仍旧是其中的主体和最出彩的部分。你至少需要挑战120个小任务，而且在此之后还有更多的隐藏要素等待发掘。只要打通之后可以随时选择以往的关卡挑战更高的难度，不过只要明白了玩法，即使是高难度也不会让你有大麻烦。

IGN对《绿野仙踪》的评价（8.0/10分）：这是一款以著名童话题材《绿野仙踪》为原型制作的游戏，整个流程之中充满了欢乐，不论是各个角色、世界观还是其他种种，都乐趣十足。游戏在画面表现方面虽然不能说是DS游戏中特别出色的，但是其在自己独有风格的营造上还是成功的，给人感觉不错。音乐方面没有特别让人印象深刻的，但是整体的效果却不错，韵味十足。本作的剧情并没有什么新奇之处，但是对于看过原作的玩家来说会感到亲切，系统方面也有不少独具匠心之处。通过下屏的圆球滚动来控制主角行进的方式比较有意思，只是刚开始时不易上手，玩久了又会觉得累……伙伴们各具特色，如何合理安排好各自的操作是取胜的关键，不过没有太多需要深入研究的要素。如果你是第一次接触RPG的话，对于本作你可能得花上较长的时间来熟悉，不过对于老玩家来说没有多大的难度。

IGN对《星球大战 克隆战争DS 共和国英雄》的评价（5.5/10分）：人物造型等要素都沿用了电影原版的那一套，当然，对于DS的机能而言你不能要求的太多。对于原作剧情的交代主要通过动画特写和旁白的形式简要概括了。尽管对于关卡环境的刻画还算不错，但是游戏的镜头视角明显有问题，拉得太远，经常看不清楚都有啥。音乐和音效的表现还是不错。游戏的操作方式和系统太过枯燥无聊，玩久了就会觉得相当之无趣，联机模式的表现到比预想中的要好一些。近两年星球大战题材的游戏出了很多，但是很少有优秀的作品，这次的DS版共和国英雄比较让人失望。

世嘉DC诞生11周年

世嘉最后的主机!! DREAMCASTの历史回顾

十一年前世嘉最后的家用主机DREAMCAST正式发售。然而，十一年后的今天，世嘉已经不打算为了DC的诞生而庆祝。世嘉海外分社副总裁Mike Hayes告诉媒体，世嘉官方不会有任何正式的庆祝活动，"因为现在的世嘉已经由当年的硬件厂商转型为了软件厂商，所以眼下应该把精力更多地集中在正在参与市场竞争的现役主机身上。"

听上去倒也在理，只是对于那些曾经世嘉的铁杆们来说，不知该作何感想。

"梦工场"，世嘉的最后一战

1954年SEGA在日本成立，创办人是一位叫戴维·罗森（David Rosen）的美国人。建立SEGA前，他的公司名称叫"Service Game Company"，是一家专门制作弹珠台的公司。1956年，该公司的弹珠台不但在美国流行，而且深受驻日美军的欢迎。戴维明白要有较佳的游戏性及技术才能于市场胜出，所以在1965年制造出新款的弹珠台，并且购买了东京自动点唱机及制造投币机的机器以开设它的工厂。接著公司就开始在其推出的机种打上"SEGA"的标志——即"Service Games"的简写。

对于众多玩家而言，了解和知道世嘉是因为其在街机上众多硬派而杰出的游戏，因此在其投入家用主机大战后虽然屡战屡败，却一直有数量众多的死忠们追随。"屡败屡战、永不言败"的顽强精神是世嘉最受玩家们所称道的地方，然而对于世嘉这么一家硬件厂商而言，摆在现实的问题就是：多次战败后资金方面的匮乏已经不是单纯的战斗精神所能弥补得了。于是，DC推出之时许多人都已经意识到：这有可能是世嘉最后一次尝试了，不成功便成仁！

DC，全称Dreamcast，是梦（Dream）与传播（Broadcast）的合成词，意思是将梦传播给玩家。由于其螺旋形的标志，在中国也被玩家们戏称为"蚊香"。这台有着美好名称的主机，在一开始就背负上了沉重的使命，而结局，却是如此的苍凉……

马失前蹄，出师未捷身先死

由于主机设计的缺陷和软件厂商支持不得力，世嘉的SS在32位机时代与PS的竞争中吃了大亏。在开发下一代主机时，当时世嘉的社长中山隼雄决定外聘IBM的高级工程师在美国成立了一个单独的开发组，而日本方面由佐腾秀树率领团队也在同时进行主机设计。期间，曾经有多个开发代号流出，我们熟悉的就包括"妖刀"和"黑带"。1997年7月，世嘉高层决定采用日本组的方案，并定名为Dreamcast。

Dreamcast 1998年11月27日首发，售价29800日元

性能参数	
CPU	SH-4 128 BIT RISC CPU(200 MHz)（运算速度：360MIPS）
记忆体	本体内置16MB，显存8MB，声存2MB
图象运算	Power VR2 DC（300万PLOYGUN/秒）
声音系统	YAMAHA XG3D SOUND CHIP（64路ADPCM/PCM音源环回立体声）
浮点运算	14G FLOPS
发色数	1677万7216色
操作系统	Microsoft WINDOWS CE 2.0
媒体规则	GD-ROM，容量约1GB，最大倍速12x
图象输出	AV、S端子、VGA
控制器端口	4个
外观尺寸	190x195.8x75.5（毫米）

应该说，DC刚推出的时候其硬件机能在当时还是非常领先的——然而，这是在与PS这种"上个世代"的主机相比时所得出的结论，而这个硬件方面的优势，

内容接后页

"SEGA的转变,对我这样的饭斯来说,无异于背叛和心灵的践踏"

——一位普通SEGA饭的声音

发言者A 21岁，日本专业学校的学生

"SEGA决定停产DC"，当我第一次听到这个消息的时候，大约是在2001年1月24日，当时的第一反映就是"这不是真的"、"这是绝对不可能的"……一时间这样的想法充斥大脑。但直觉也告诉自己，这绝非空穴来风，或许有什么事情要发生了——因为面对这样的传言，SEGA仍然保持沉默。直到一周后，也就是1月31日，一切都真相大白了，SEGA的声明就像晴天霹雳，所有的报道都指向了一个事实，DC结束了，SEGA的时代落幕了。

SEGA饭是什么？SEGA饭又是谁？他们既是游戏饭，又不是游戏饭，他们是以SEGA为骄傲，拥有崇高自尊心的一群人。

SEGA的这次方针转变，对像我这样的SEGA饭来说，无异于背叛，无异于心灵上的践踏。我很困惑，SEGA到底是属于谁的？这个问题虽然很久以前就有答案——"SEGA是属于热爱她的SEGA饭的"，但是我想我错了，正确的结论是："SEGA是属于股东们的，而不是玩家"！

更让人不敢相信的是，SEGA在宣布DC停产的同时，居然还表态要为GBA开发游戏！没有搞错吧？SEGA居然去为任天堂的掌机开发游戏！这是怎么回事？SEGA什么时候和任天堂搅到一起了！？

后来我才知道，早在半年多以前，大约去年秋天，SEGA就已经和任天堂达成协议，并开始了GBA游戏开发。原来SEGA一直在欺骗我们，欺骗我们的感情！

即使是在PS2的强力压制下，我们依然没有退缩半步，依然坚定支持着SEGA。即使DC的新游戏越来越匮乏，即使SEGA的经营业绩每况愈下，我们依然坚信SEGA有重振旗鼓的一天，坚信SEGA会打出一个漂亮的反击战，我们不只一次发自内心的呐喊"加油！SEGA！"，不只一次的呐喊……

记得当时经常梦到，SEGA用DC将索尼的主机彻底击败，赢得主机大战的胜利，让我们SEGA饭扬眉吐气，那胜利的欢笑，那发自内心的喜悦……但是，这个梦，永远也只能是个梦了……

SEGA最后的梦想与期望

对比上个世代的SS土星，DC的整体设计显现出了突破传统和另类的风格，似乎表达了SEGA意欲重塑形象的决心。四个手柄插槽和手柄插卡的设计今天看来都很时尚，但可惜它的主人不是老少皆宜的任天堂，而是倒霉的世嘉……

在PS2、NGC和XBOX这些真正的同世代对手问世后，却变成了最大的劣势。如今微软的360虽然领先其他对手一年推出，但整体性能却并没有明显逊色，而当时的世嘉，却没有这个本事。

对于这种情况，世嘉领导层自己也很明白，所以其策略就是利用对手主机尚未发售的这一年的时间里尽可能多的抢占市场份额，可惜，DC再一次失败了。尽管1999年世嘉了推广DC而大把大把的挥洒银子（光MTV广告费就花了600万美元），他们把DC选了一个顺嘴的日子在美国发售：1999年9月9日（日版是1998年11月27日），价格方面也是当年SS的199.99美元。软件阵容也是相当的强大，街机移植作品有：《世嘉拉力2》、《VR战士3》、《死亡之屋2》；本社原创作品有：《索尼克大冒险》、《莎木》；第三方的软件作品有：CAPCOM的《生化危机·代号维罗尼卡》、《能量宝石》，NAMCO的《灵魂能力》等等。

当时DC的情势可谓一片大好：DC在发售之前就已经拿到了50万台的订单，然而世嘉的生产合作伙伴NEC却碰上了严重的生产问题。由于图形芯片的生产速度跟不上，DC在日本的首批出货只有15万台。这也直接导致了DC在日本的首月总销量只有90万台，未能达到当初预计的100万台，欧美方面虽然人气很高，却迟迟买不到主机，严重打击了玩家们的热情。

法宝尽出，终究难逃败亡宿命

与任天堂一样，世嘉既是硬件商，也是非常有名的软件商，不过当年世嘉给人印象最深的还是其街机上的那些作品，这些作品以高难度、硬派而著称，质量虽然很高，但在同时也给许多玩家心里留下了世嘉作品等于街机游戏的错误认识。当年街机受到巨大冲击的时候，世嘉也意识到了问题究竟是出在哪个环节，所以在DC上，世嘉所做的最大的努力就是改变自身的形象，力图以和蔼可亲的面貌出现，从而吸引更多的消费者。

然而这毕竟不是一天两天就能做到的事情，日本玩家出了名的顽固，况且世嘉当时也已是软件匮乏、销售萎靡，更为失败的是其又祭起了街机移植的大旗——虽然这种做法在MD时代、甚至是SS时代都颇为有效，但到了二十世纪末已经收效甚微了，这甚至使得玩家对它又一次的失去了信心。DC在日本的销量遭遇到了史上最大的滑铁卢，甚至一度跌至冰点；不过在美国市场上，世嘉的转变还算成功，据美国媒体调查，居然有高达20%的女性玩家接受了DC，这不得不说是一个奇迹！

硬件方面明显落后于对手——索尼只需凭借PS2发售之前的性能宣传就足以牢牢的拖住DC前进的步伐；软件方面虽然初期有着本社及几家有良好合作关系的日本厂商的支持，但是99年同时也是PS在软件上极为辉煌的一年。虽然早已迟暮，然而FF9和DQ7这两大顶级杀手锏99年暑假登陆PS，就足以给世嘉的DC致命一击！

硬件和软件都无法扭转形势，世嘉又打起了网络牌，把DC的命运压在了网络上。可是网络计划根本挽救不了DC，网络计划的确是一个美妙的前景，但是需要一定的时间；初期的巨大投资更不是短期内能够收得回来。更何况，后来终于发售的PS2和XBOX的网络功能同样不弱，甚至有后来居上的趋势。

2000年，随着PS2的上市，DC在日本和美国全面溃退，2001年3月，世嘉宣布DC停产，并彻底退出主机市场。

涅磐，却再也难以重生

DC败了，世嘉终于含恨退出硬件领域——大川功救不了它，铃木裕救不了它，死忠的铁杆们也救不了它。

就像一个悲剧英雄，世嘉无奈的放弃了角逐多年的战场。“我们要做世界上最大的软件厂商”——这是世嘉当年在退出硬件领域时最后的豪言壮语，以此自勉也好，又或是安慰玩家也好，这句话在当时给了失望的支持者们、也给了世嘉自己一个新的希望和目标。

然而，如今又是十年过去了，世嘉并没有实现自己当初的愿望，甚至在早先几年甚至面临极为窘迫的困境。好在随着《龙如》等一批全新扛旗大作的出现，以及名越这些新的强力制作人的崛起，世嘉已经开始逐步走出困境；去年借着奥运会的风头甚至大捞了一笔。如今的世嘉，虽然离“世界第一”这个目标依然遥远，至少在经济危机的大背景下不算太难过。

饭，终归是要一口一口的吃；路，也终归是要一步一步的走。

时光流逝，曾经的“梦工场”留给我们的只剩下已经开始有些模糊的美好回忆，夹杂着淡淡的苦涩，仿佛只需摇上一摇便会融化在时间的长河里。

谨以此，祝世嘉一路走好。

DC周边一览

Dreamcast. 伴随SEGA饭身边最好的伙伴们

每部曾经存在过的主机，不管它是成功或是失败，都会留下一些值得纪念的东西，伴随在主机身边最好的伙伴——周边首当其冲。主要你玩过这台主机，那你就一定接触过它们，随着接触的加深，周边的认知范围也会越来越广。想当初拥有DC的SEGA饭们，哪一个没有数量众多的周边器材，无论大的小的胖的瘦的，它们都曾经是我们最好的伙伴。

记忆卡4X

4800日元/2000年12月14日发售

拥有800格（512KB）存储空间，按照200格x4为单位划分空间，实现了PDA四倍的容量。但这块记忆卡只拥有存储功能，不具备VMS的其他性能，因此有一部分软件不对应此记忆卡。但对于经常玩各类游戏的广大粉丝来说，实用价值还是蛮高的。

VMS记忆体

2500日元/1998年11月27日发售



自带液晶屏幕的记忆卡，拥有200格（128KB）的存储空间。在游戏时有显示辅助画面的机能，不依靠主机单体也能进行记忆存档的管理，两台连接起来能进行资料拷贝，还能进行专用游戏的对战。

震动包

400日元/1999年3月4日发售

插在手柄的扩展槽上，为游戏提供震动、传感的体验。因为DC手柄本身不具备震动功能，这个震动包还是很有必要的（只对应一部分游戏）。震动包内藏回转式震动发生器，能提供丰富多彩的震动效果。这个震动包价格并不贵，相信每个DC玩家都至少有一款吧。

VGA盒

7000日元/1999年1月14日发售

提升DC画面输出效果的设备，可将分辨率提升至640x480，在当时这是非常高的分辨率水准。只对应一部分软件，盒上设有频道切换开关，能在游戏和电视信号之间随意切换。当初这款VGA盒受到了很多电脑用户的青睐，避免了与家人抢电视的麻烦。

街机摇杆

5800日元/1998年11月27日发售

采用一个方向摇杆、六个功能键位的传统设计，专为格斗游戏迷准备的器材。玩格斗游戏是最合适的选择，但缺少一部分标准手柄的功能，因此只有对应的软件才能使用这个摇杆。

电话机

14800日元/2000年9月14日发售





为DC附加电话功能的装置，与附属专用软件共用。可以通过网络实现与好友视频聊天，可以传送最大25秒的动画和声音。本体还拥有31万像素的摄像头，能捕捉静止画面保存并发送出去。此物价格相当不菲。

DC卡拉OK

9800日元/2001年3月29日发售

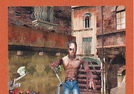
接在主机下部，为DC增加在线卡拉OK功能的装置。通过网络可随时下载16000首以上的最新歌曲，实现与SEGA营业用卡拉OK机同等的视听享受。设备附送一支DC专用的麦克风，聚几个好友一起欢唱其乐无穷。

DC Games 世嘉经典游戏TOP25

——最受欧美玩家欢迎的DREAMCAST游戏排行榜

就主机销量和最后的战绩而言，DC或许是比较失败的例子；然而对于一台游戏机本身的价值而言，DC在许多玩家眼里却是一台带来过诸多快乐回忆的好主机。在DC短短三年的寿命中，诞生了大量个性十足的优秀游戏。如今回过头来，你会发现，在这些经典作品中，竟然有如此多的杰出创意！尽管我们总是习惯以东方人的观点来品评游戏好坏，然而世嘉系的主机真正最受欢迎的还是欧美，那么，在欧美玩家眼中最精彩的DC游戏又是哪些呢？

NO.25 死亡之屋2



世嘉家用机上的许多大作都移植自其在街机上的大作，有着大量街机移植作的支持，这也是世嘉系家用主机的一大特色。作为DC上的早期经典街机移植作，《死亡之屋2》绝对可以称得上是其中的佼佼者。

死亡之屋1代就已经大受好评，DC版2代的推出，不再是1代那种通过2D贴图技术营造出来的仿3D效果，而是效果已经非常完美的3D画面（在当时）了，这也就意味着本作有着比前作更为出色的视觉享受和惊险剧情。2代的剧情关卡比前作更惊险刺激，包括剧情模式、BOSS模式等多种模式的选择也使得游戏乐趣更加丰富。

NO.24 无敌战队

对于我国的许多玩家来说，《无敌战队》（Armada）这款游戏可能很少有人玩过，不过这却是大量美国玩家的最爱。本作是一款风格相当独特的美式空战游戏，玩家需要驾驶奇特的飞行器遨游在太空之中，面对各种各样的敌人。

作为一款射击游戏，既有横版关卡也有纵版关卡，让人玩起来不会感到枯燥无味。而且加入了许多美式风味的小设定，虽然上手可能稍微需要一点时间，不过一旦上手就会很吸引人。特别是本作支持四人同时游戏，这也是其在DC时代大受美国玩家们欢迎的重要原因。

NO.23 美国职棒大联盟2K系列



提到美式橄榄球类型的游戏，相信大家首先想到的就是EA的MADDEN系列，确实如此，EA旗下的众多体育作品早在十多年前就已经开始称雄同类了。不过，可惜的是，因为种种原因，在DC时代世嘉并没有得到来自EA的任何支持，这确实是一件让人遗憾的事。

好在世嘉深明自力更生之道，与Visual Concepts公司合作推出了《美国职棒大联盟2K》（NFL）系列。本系列自从诞生开始就一直非常优秀，从其在DC退出后这么多年仍然活跃在第一线就能看出其受欢迎程度。素质？自然毫无疑问。

NO.22 凯恩的遗产·勾魂使者



系统设定颇有意思的一款动作冒险游戏，冒险的过程是非线性的，玩家有很强的自主性。主角Raziel是一个介乎于阴阳属性之间的家伙，游戏中也分为阳界和阴界两种存在形式，在不同的形态利用不同的武器，遇到不同的敌人，连环境也会稍有变化。当主角体力全满时可以自如地往来与两个世界。

这两个世界是同时存在的，只是因为角色的状态不同看到的东西和环境会略有差别，当主角在阳界受伤时会被踢回阴界，只要你再杀掉吸血鬼吸食灵魂补满体力，找到灵力源可返回到阳界继续冒险。

NO.21 能量宝石2

不要问我《能量宝石2》是什么游戏，如果你连它都没玩过，那么你的DC生涯绝对不完整。

能量宝石游戏系列是CAPCOM为DC制作的多人对战游戏，游戏中可选人物达到了12人以上，而且每个人都有自己的特殊技能，玩家需要充分的利用每个人特有的技能，才能更有效的打击敌人。游戏中玩家需要跟3名CPU抢夺宝石，每关有时间限制，当到时间后抢夺最多宝石的人将获得胜利，而且玩家收集宝石到达一定数量的时候就可以发动变身技能。本作最为适合多人同乐，2代和1代的能量宝石都有大量的支持者。

NO.20 电脑战机

《电脑战机》可谓当年世嘉在街机上人气极高的游戏，移植到DC上后也大受玩家（特别是日本玩家）欢迎，该移植版甚至得到了39分的高分，这在移植游戏中堪称凤毛麟角。

游戏中，每台机体均有左武器、右武器和中武器，而每次使用武器后便会减少电脑战机器一定的能量，画面便会出现显示武器能量的回复状况下方的3个量计，假如能量显示为红色时，便不能使用该武器。并不是所有武器都能直接削减多方的装甲值，对战时对玩家操作技巧和战术安排有一定的要求。虽然如今人气不如当年，仍不失为一款好游戏。

NO.19 孤胆枪手2



在我国，玩过DC上《孤胆枪手2》的很少，其中能够打穿这款游戏的人就更是少之又少。曾经有两位国外游戏网站的著名编辑将它视为“有生以来所遇到到最复杂的游戏”。这款由BioWare推出的原创硬派动作难度极高。

事实上，当时大多数玩家所能坚持到的极限就是撑到那艘巨大的飞船那了——游戏的第一个BOSS战。不过正如许多同类游戏一样，这并不是一款单纯追求高难度的游戏，本身的素质其实很高。如果你有时间、有信心、有毅力，那么不妨抽空尝试挑战一下本作。

NO.18 梦幻之星在线 VER 2.



提到DC，就不得不说世嘉于2000年12月专门为其打造的网络游戏《梦幻之星在线》。世嘉本社的游戏大多以硬派的动作游戏为主，为了弥补这个不足，从MD时代起就开始研发自己的拳头RPG系列，而《梦幻之星》绝对是其中的佼佼者。到了DC时代，由于要配合DC的网络计划，世嘉便特地推出了网络版的《梦幻之星在线》。

这种将传统家用游戏网络化的做法在当时还是很罕有的，更加难得的是，本作获得了巨大的成功。即便是在我国国内，也有着数量众多的支持者，这应该也是许多国内家用机玩家接触的第一款‘网游’了。

NO.17 雷曼2

说到雷曼（Rayman）估计大家都会印象比较深刻吧，这个1995年诞生的奇妙无穷的卡通造型曾经在世界上掀起了一阵旋风。在早年的家用机上，特别是在欧美还是非常受欢迎的动作游戏系列，期间虽然有过沉寂，不过近年来又借着疯兔再次火了起来。

DC上的《雷曼2》在当年也是颇为经典的一款横版动作过关游戏，无论是从画面、音效、故事性、可玩性看，本作可以说是这一领域中的佼佼者，游戏过程中更是充满了搞笑的成份。另外，本作还有着不少经典秘技值得挖掘。

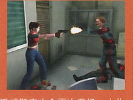
NO.16 人面鱼



《人面鱼》（SEAMAN）是DC上一款非常另类的宠物养成游戏，最早于1999年7月29日在DC上推出。通过从蛋培养成人面鱼身的宠物为目的，玩家需要使用麦克风与游戏里的人面鱼进行交流和培养，该作在当年曾以其独特的风格在社会上掀起了一阵热潮。

尽管人面鱼这种奇特的形象可能会让人感觉比较怪异甚至有少许抵触心理，这也是其一大特色，而通过麦克风进行交流养成的设定在当时堪称是绝无仅有。虽然这种设定对于不擅日语的我国玩家来说玩起来可能会比较吃力。

NO.15 生化危机·代号维罗尼卡



提到CAPCOM当年专门为DC制作的超人气恐怖冒险游戏《生化危机·代号维罗尼卡》想必大伙都不会感到陌生吧！本作被许多玩家们认为是整个生化危机系列中最出色的一款，无论是画面还是故事情节都近乎于完美，实在是一款不可多得的大作。

游戏中玩家将扮演1代男主角克里斯和2代女主角克莱尔在海外孤岛上奋力求生，而系列大反派威斯克也会再次登场。本作的超高质量绝对是毋庸置疑的，虽然不算是严格的生化主剧情正统续作，但是仍旧有大量的粉丝。

NO.14 格兰帝亚2



SS上的《格兰帝亚》1代曾经是号称能与FF7相抗衡的顶级日式RPG大作，虽然最终版的实际效果略差了些，仍不失其经典地位，而续作2代自然而然的也就在DC上登场。该作的开发共耗费了一千五百万美金，历时三年的开发精心制作，这在当时绝对是超大投入了。美轮美奂的画面表现、迫力十足的大乱斗场景、再加上顺畅体贴的操控性以跌宕起伏的故事剧情。

虽然本作因为种种原因（特别是剧情和人设）最终评价不如1代，但仍不失为一款经典DC角色扮演游戏。

NO.13 旧金山赛车2049



网络计划最早由DC提出并开始实行，在PSN和XBOX LIVE推出之前，DC的网络服务对于当时的玩家们而言还是比较新奇的。例如会定期推出即将发售的新作的DEMO或是试玩版，而世嘉DC的官方专门杂志也会定期附赠包含有这些试玩版游戏的GD光盘。《旧金山赛车2049》的试玩版就是通过这种方式推出的，并且获得了许多玩家的好评，正是凭借着试玩版的优秀最终吸引到了相当的支持者和买家。该作在欧美比较出名，我国玩家玩过的可能要少一些。游戏里的赛车都是虚拟的，比拼的不仅是速度，还能使用各种武器攻击对方赛车！

NO.12 能量宝石



DC上的好游戏不少，能进入前25名的都有着相当的素质，而一个系列能同时杀入2个的就更难能可贵了，《能量宝石》1代就是如此。本作是一款方块对战游戏，游戏以全3D方式构成，操作简单，玩家需要在各种不同的关卡中，凭着自身的拳脚，或关卡中所设置的机关、散落于各处的武器道具等打败敌人。

此外，玩家还可收集关卡中所掉落的能量宝石来施展强力攻击，只要集满3颗能量宝石，就可以进行变身，变身后的角色将具备足以扭转情势的强大攻击能力，玩起来时间很容易就过去了。

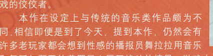
NO.11 死亡打字机



《死亡打字机》被认为是将《死亡之屋2》进行改编后的另类作品，与原作一样，本作是一个固定视角的第一人称射击游戏，但消灭僵尸或敌人的方式却是以输入单字或是词组代替射击。当发现敌人时，它们会伴随着一个显示单字、句子、或是词组的讯息框，你必须跟着输入内容才能消灭敌人。而词组的长度跟复杂度会在游戏进行时慢慢增加。

话说，类似的设定，似乎在小霸王学习机时代就有了……这游戏的隐藏要素非常丰富，加上流畅度很好，使得当年在DC上也颇受老外欢迎。

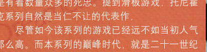
NO.10 太空频道5



上个世纪九十年代末，KONAMI的音乐游戏DDR系列可谓风靡全球，同时也带动了一大批同类作品的开发，《太空频道5》就是DC上音乐游戏的佼佼者。

本作在设定上与传统的音乐类作品颇为不同，相信即便是到了今天，提到本作，仍然会有许多老玩家都会想到性感的播报员舞拉拉用音乐和舞蹈与邪恶的莫罗星人展开战斗的情景。游戏中的音乐节奏感都很强，再配合舞拉拉热辣的舞步，玩的时候让人代入感极高！前不久刚逝世的乐坛巨星迈克尔杰克逊甚至都有在本作中亮相！

NO.09 托尼霍克滑板2



滑板作为一项新兴流行运动，近年来在我国能看到越来越多滑板爱好者的身影，其在国外更是有着数量众多的死忠。提到滑板游戏，托尼霍克系列自然是当仁不让的代表作。

尽管如今该系列的游戏已经远不如当初人气那么高。而本系列的巅峰时代，就是二十一世纪初那几年，DC上的《托尼霍克滑板2》更是堪称系列巅峰作之一。花哨的动作、绚丽的特技、眼花缭乱的秀，这些都足以吸引年轻玩家们乐此不疲，并沉迷其中。说到这里，就会让人不得不感叹当年的DC上竟然有着如此多的个性佳作。

NO.08 永恒的阿卡迪亚



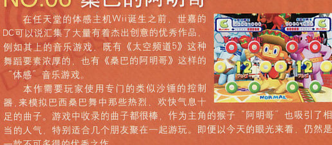
提到DC上的经典RPG作品，《永恒的阿卡迪亚》绝对是当仁不让的一个！用"震撼"一词来形容当年初次玩这个游戏的感觉都没有丝毫夸张，以当时的水平来讲，本作的视觉表现绝对是超一流的。音乐方面也都很赞，将"天空的大航海"这个主题表现的淋漓尽致，尽管没有使用全程语音，不过这并不影响每个角色表现他们的个性，丰富的头像和动作足以弥补这方面的不足。系统方面也大幅创新，给人很强的临场感，绝对是喜欢这类型游戏玩家不可错过的神作！即便是今天重新温习，也能再次找回当初那份感动。

NO.07 啾啾火箭鼠



在Sonic Team的众多作品当中，这款由一群可爱的小老鼠组成的多人在线游戏曾经给玩家带来了不少的乐趣。还记得美国的大型动画片《猫和老鼠》吗？这款游戏可以说跟它有一些异曲同工之妙。而且它还是DC主机上市后的最先一款在线类型游戏。

虽然单从名字而言，国内的玩家可能会有些感到陌生，不过估计许多玩过DC的朋友都有接触过本作。尽管只是个对应DC网络的小游戏，不过中裕司和Sonic Team的名头就足以保证本作的优秀了，确实是一个乐趣十足的好游戏。



NO.06 桑巴的阿明哥



在任天堂的体感主机Wii诞生之前，世嘉的DC可以说汇集了大量有着杰出创意的优秀作品，例如其上的音乐游戏，既有《太空频道5》这种舞蹈要素浓厚的，也有《桑巴的阿明哥》这样的“体感”音乐游戏。

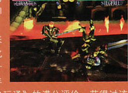
本作需要玩家使用专门的类似沙锤的控制器，来模拟巴西桑巴舞中那些热烈、欢快气息十足的曲子。游戏中收录的曲子都很棒，作为主角的猴子“阿明哥”也吸引了相当的人气，特别适合几个朋友聚在一起游玩。即便以今天的眼光来看，仍然是一款不可多得的优秀之作。

NO.03 VR网球



DC版的《VR网球》以其流畅的操作性、战略性极强的四人双打对战模式、丰富的小游戏等等大量元素，一直被誉为次时代主机体育游戏的典范之一。虽然当年在我国，关注网球这项比赛运动的人并不多，但是本作作为一款世嘉原创网球游戏的杰出素质，在国外的玩家中得到了高度的肯定。游戏中人物的动作非常自然（虽然建模方面如今看粗糙了些），各细节的处理也都比较到位，此外还加入了大量的小游戏。由于其支持最多四人的双打对战，因此对于喜欢网球的朋友而言，自然是众乐乐的好选择。

NO.05 灵魂能力



《灵魂能力》是NAMCO于1998年所推出的大型电玩武器格斗动作游戏，是《魂之利刃（Soul Edge）》的续篇作品，承袭前作的世界观设定，并大幅强化画面表现与格斗系统。NAMCO后来于1999年推出DC家用移植版，通过DC大幅强化的3D绘图能力，呈现出更细致华丽的画面，并针对家用机的特性加入更多样化的游玩模式与更丰富的内容。DC版本作曾获日本知名电玩周刊《电玩通》的满分评价，获得过该刊满分评价的作品至今仍屈指可数，再加上该作曾多次作为日本国内格斗大赛的项目，足见其经典！

NO.02 街头涂鸦



街头涂鸦，在上个世纪末这个世纪初的时候对国内许多人来说还是刚接触的新鲜事物，流入中国后遂大受年轻人的吹捧，特别是在一些大城市中，经常随处可见各种涂鸦之作，其中不乏许多创意十足的作品。可能是由于这个背景，DC上的游戏《街头涂鸦》在发售后，在我国也吸引了大量的玩家。

说到作品本身，其素质非常之高，街头涂鸦的随意性、创造性和趣味性被发挥得淋漓尽致。说起来，后来的XBOX版因为简化了手动涂鸦的过程，反而不如本作这么好玩了。

NO.04 疯狂出租车



DC上赛车类游戏中的神作！，游戏的创意是让玩家扮演一名游走各地的出租车司机，身为司机的主要任务就是尽快将乘客送达目的地，并赚取金钱。现实生活中的“的哥”们开车大多循规蹈矩，偶尔有狂野一点的，不过和《疯狂出租车》中的的哥比起来，简直就是好好先生了。

作为一款火爆十足的“赛车类”游戏，DC上的《疯狂出租车》移植自街机上的同名作品，移植度非常高，除了将街机所有元素完全继承之外，当中也加入了大量原创要素。驾驶出租车在城市之中狂飙，玩起来让人感觉非常过瘾！

NO.01 漫画英雄对CAPCOM 2



作为当年DC时代世嘉的死党级支持者，CAPCOM在DC上先后发售了多款经典大作，即便是自己当家的格斗游戏也考虑到其在欧美大受欢迎的情况，而与美国著名漫画公司MARVEL联合推出了集结各自旗下人气角色的《漫画英雄对CAPCOM》系列格斗作品。

由于登场人物集合了各自人气最高的角色们，因此吸引了大量玩家，特别是美国玩家们的眼球，游戏一发售就销量暴增。再加上游戏本身的高素质和严谨的设定与平衡性，估计极有可能是那个时代玩得最多的一款DC游戏了。

落日的景色，为什么如此美丽

——当年SEGA人面对现实的对谈记录！

当夕阳落下之时，我们不得不面对没有光明的黑暗。接到这份撤退的声明，比任何人都深爱着SEGA的“SEGA人”是怎样的心情，他们又将做何打算？下面我们就来听听他们发自灵魂的咆哮！（以下ABC均为SEGA员工）

——好了，SEGA这次完全退出家用硬件业务，想必各位的心情一定很不是滋味吧？

A　非常遗憾啊，我是那么给DC加油鼓劲……

B　遗憾。除了这以外我找不出别的词了。

C　没有办法，只有接受这无情的现实了……

——招致今天的这种结果，各位觉得是什么原因呢？

A　这个嘛，应该是市场定位不明确吧。

B　做决策的那些家伙根本就没有搞清楚玩家到底喜欢什么！

A　啊啊，没错，（指着B）就像这样的游戏宅，喜好每天都在变化，能搞清才怪呢！

B　你说什么？你才是应该反省自己的英明决策吧！

——啊，那个，不要突然就吵起来吧。

A　回到刚才的话题。总之就是SEGA没有抓紧玩家不断变化的口味和喜好。很多人对SEGA主机和软件抱有强烈的偏见，就是这么回事。

B　DC撤退声明公开后，业内发表了不少关于DC的评论，一致的口风可都是你这样的家伙才是情况变糟的主因哦。

A　你才是，上回还说了正是玩家的口味导致了SEGA的衰落，怎么态度一下变得这么快呢？

B　我只是讨厌那些只会纸上谈兵的家伙。

——好了好了，C同志也是看着SEGA一路过来的吧，那么您认为是什么原因呢？

C　这个啊……虽然不想承认这个失败，但说起原因的话是有很多的，现在想起来，我们是输给了媒体，比如《FAMI通》，这就是命运决定的，直到最后也没能反抗这个命运，实在是很不幸。（他的意思是媒体一直对SEGA的报道不够积极，不够正面，以至于玩家对SEGA的整体印象不佳）

B　我觉得这勇于反抗的精神还是很好的……

C　算啦，总之一切都结束了，把那份凛然正气留在心里吧。

——那么，各位觉得SEGA从今往后将会怎样呢？

A　这还用问！多平台全面开花，向着最强的软件开发商重获新生，我们将成为其他软件商最大的威胁！

B　刚才还抱着批判的态度在反省，现在又拿出干劲声



↑大川功曾捐资给美国福利事业，临终前又把个人财产捐献给了SEGA，他深爱着公司，更深爱着这个世界。

言最强，你到底有没有想过，以前我们是第一方硬件商，开发软件方面我们是独一无二的存在，今后没有了硬件做靠山，要与其他软件商平等竞争了哦。

A　SEGA的软件实力绝对不会输的！

B　你这个人，刚才还说DC的软件方针有问题，这可是你自己说的。没错，SEGA的软件开发实力的确不是盖的，但能拿出手的一流品牌却不多，就连NAMCO那样优秀的公司都在为这个问题发愁呢。

A　别把我们和NAMCO那根葱相提并论，SEGA是不同的！

B　我说错了吗？静下来想想吧，一点都没错，SEGA，已经不再那么特别了。

赌上SEGA命运的一次总决算！

“SEGA，就要倒下去了吗？”——一位受伤的武士勉强支撑着身体站在战场上，伴随着这样一则颇具冲击力的宣传广告，1998年5月21日，SEGA终于正式发表了传言已久的新型游戏机——Dreamcast。当时谁也不知道，这将是SEGA家用机最后的绝唱。

SS土星时代，SEGA曾经凭借《VR战士》、《樱花大战》等一系列优秀软件聚拢了大批人气，硬件销量也曾一度领先于其他同期机种，并形成了所谓“SEGA饭”的核心玩家群。但是好景不长，SEGA因为过于核心向的市场策略和软件阵容，而忽视了一般用户群的需求，以至于被索尼的Playstation抓住了良机，迅速席卷了市场而遭到溃败。


——《莎木》不仅对于铃木裕，对整个SEGA都是一个梦。

其实在土星已显市场颓势的时候，SEGA就已经意识到了公司现有结构和整体风格，已经严重影响了主机的市场前景。SEGA很快就着手了公司改革，如各开发部门的分类强化、替换新的董事长、树立新形象的广告宣传等等，动作不可谓不大。当时新就任的专务汤川英一为建立一个新的SEGA形象做了不少努力，搞了不少兼具轻松和恶搞的宣传活动，力求表达一个声音“SEGA已经改变了！”SEGA正在向亲近一般大众的“柔和的SEGA”转变而努力着。



大川功

世嘉迷们都非常熟悉和尊敬的人，1984年从美国**パラマウント**收购世嘉并一直致力于公司发展。在世嘉最困难的时期，将自己高达850亿的私人资产悉数捐出。



中山隼雄

1979年成为世嘉社长，绝对的元老级人物。然而由于世嘉在家用机领域的屡战屡败以及97年合并失败的风波，中山隼雄终于在98年退下总裁之位，由入交昭一郎接替。



入交昭一郎

入交上台正值SS新败、DC尚在研发的困难阶段，此后又由于2000年DC销量不佳使世嘉连续三年出现财政赤字，于当年年底黯然离任。是一个生不逢时的悲剧英雄。



汤川专务

汤川专务和三四郎是世嘉行销史上最传奇也是最成功的两位广告人物。以亲和力著称的汤川专务所代言的DC广告系列更在当年被评选为日本最成功的十大广告杰作。

话虽如此，接替土星的新型主机的开发早在这之前就已经开始了，包括技术部门在内，SEGA上上下下的员工每天都在没日没夜的探讨相关项目的可行性，新主机的设计方案，硬件的架构，机能与技术的平衡，SEGA的高层们在这些努力中看到了革新的希望。而且，SEGA内部有人提出了一种新的设想，新平台需要着眼新的表现形式，不再拘泥于硬件本身性能的提升，突破游戏机硬件性能竞争的陈腐传统，而追求更加新颖的游戏方式，以及突破传统的云做模式。

在这种情况下，SEGA确立了“玩家与玩家之间互动”的开发理念，确立了通过互联网架设新型游戏平台的市场方向。在当时，包括日本在内的全球网络环境还不像现在这么成熟，网络游戏还处在一个过渡期，但由于SEGA高层的强烈意向，新主机还是决定把调制解调器作为标准部件来使用。

不仅仅是单机游戏，而是实现了人与人之间远程同乐的游戏机，这在当时可谓划时代的设计。虽然生产难度因此提高了很多，但最终还是成功实现了量产。完成品的名称取自“dream（梦想）”与“broadcast（广泛传播）”之意，发表半年后的11月27日，这部意寓传播SEGA之梦的新主机正式投入了市场，它寄托了全体SEGA员工最后的希望。

DC的设计思想

DC的CPU采用了日立开发的RISC规格的SH4，虽然内部系统是64位，但却可以实现128位级别的处理能力，加上NEC开发的Power VR2 DC图象处理芯片，让DC可以每秒处理300万个以上的多边型，这比当时最新的街机基板MODEL3的性能还要强劲，而且其采用的新型图象压缩技术，令其具备了远超以往主机的3DCG表现机能，单就硬件性能上，DC并不比后来的PS2差多少，个别方面甚至要更强一些。

配合强劲的性能（当时来看），SEGA还为DC准备了独特的大容量存储媒介，这就是后来被很多人称为怪胎的GD-ROM。GD即“Giga Disc”的简称，它具有超越以往CD-ROM近两倍约1GB的存储容量，这为DC游戏的表现力提供了更广阔的开发空间。不过，事后有人发现，这实际上只是一种高密度的CD-ROM而已，最多只能算是传统CD-ROM的改良版本，对比高达4.7GB容量的DVD-ROM，完全没有优势可言。

DC主机上设有4个手柄插槽，可以同时接4个手柄直接玩4人同乐的游戏，这与DC“多人同乐”的理念很相符，另外还设有两个扩展插槽，可同时接续两个周边外设，不过对DC来说最独特的还是它的手柄，不仅舍弃了MD、SS时代传统的6键位传统式手柄，还别具一格的把记忆卡插槽设在了手柄上，作为存储装置的PDA除了作为携带记忆卡使用外，插在手柄上游戏时，PDA上的液晶屏还会充当辅助显示装置（比如《生化危机》显示心电图），这种存储、显示与手柄一体化的设计，在很多DC游戏中得到了独特表现。

DC因为采用了微软的WINDOWS CE 2.0操作系统，所以在软件开发上与PC游戏有很多相似的地方，这使得PC游戏移植变得很容易。DC上网用的浏览器也使用了类似IE4的改良版本，网络架构也具有了和PC相近的性能，这些特点都给DC互联网游戏运营创造了良好环境。SEGA与微软在当时的合作可谓意义深远，微软后来推出的Xbox与XboxLive，可以说就是这一思想的继承者，微软的确是沾了SEGA光的。

丰富多彩的作品群

虽然拥有了在当时出类拔萃的机能和革新性的设计，但DC发卖初期的状况绝对算不上是一帆风顺的，因为Power VR2的产量不足，在首发后第一个年末商战中DC面临严重的缺货问题，很多期待的玩家买不到主机，再加上原本预定的首发软件《索尼克大冒险》、《世嘉拉力2》等作相继延期，使首发的2008年内只有区区8款游戏可供玩家选择，DC不得不面对初期软件不足的窘境。

但即使这样的困境中，DC还是达成了首发一个月40万台的销量。在08年和09年交汇的这个冬季，日本全国5个城市相继召开了王牌大作《莎木》的发表会，每场都聚集了数万名玩家前来，人气之高令人惊艳，第二年《一章 横须贺》发售后，相关宣传活动也一直在持续进行着。

到了1999年，DC的软件阵容有了明显改善，KONAMI、TAITO等第三方相继推出了自己的作品，CAPCOM甚至还打出了“助SEGA一臂之力”的旗号。同年3月举行的东京游戏展上（当时TGS还是一年两届），DC的展台上布满了大量第一方和第三方的优秀作品，像NAMCO的《灵魂能力》、BANDAI的《机动战士高达外传》都是当时最耀眼的明星，这些充分发挥DC性能的游戏给玩家们带来了相当大的冲击力。此外，为对抗索尼的新主机Playstation2，SEGA采取了一系列对应措施。同年6月，DC主机的价格下调到了19900日元，一部分软件以限定期间1990日元的低价销售，力图迅速扩大市场普及量。到了下半年，自公布之初就饱受期待的大作《魔剑X》、《D之食卓2》、《莎木一章横须贺》相继发售，加上随后跟上的《电脑战机》、《太空频道5》，着实掀起了不小的大作热潮。1999年，可以说是DC生命中最辉煌的一段日子。

推动业界网络化的通信机能

DC最大的特征就是它的网络通信机能，这是当时还较为闭塞的网络环境中，SEGA做出的一次引领时代的挑战。

DC的网络运营解决了两大应用难题，一是游戏机连接网络的方式，SEGA为玩家免费提供了DC专用网络连接装置，使主机与互联网之间的隔阂得到破除；二是付费方式，DC采用了专门的虚拟货币来进行费用决算，省去了信用卡转帐的不便。在这之后，SEGA的相关部门又解决了网络通信不畅的问题，在线玩家人数迅猛增涨。随着SEGA第一方的运营成功，大批跟风者如雨后春笋般涌现出来。

尝到了甜头的SEGA自然不会就此收手，SEGA进一步强化了DC的在线运营。当时SEGA存在一个庞大的构想，计划运用DC的互联网将全世界的玩家聚拢在一起，形成一个巨大的玩家链，无论是日本、亚洲、美洲还是欧洲都能无障碍相互连接同乐。虽然这个庞大的构想最终没有得到实现，但SEGA为此做出的努力，也足以称之为业界的先驱。全部DC用户有超过40%通过各种方式连接过网络，这项惊人的记录可谓前无古人，期间诞生的众多优秀的网络对应软件，如《梦幻之星 在线》，就是最好的例证。

此外，还有依托DC网络的一些周边设备在这一时期问世，如摄像头、为DC增加电视功能的电视盒、打


←《樱花大战》是SEGA最重头的招牌之一，但3代来得实在太晚了。

电话用的电话机等，还有能在线更新歌曲的卡拉OK机，这些东西都曾经风行一时。另外还有很多计划中的周边设备，如手机连接装置、附加MP3播放甚至DVD播放的外设等，但都因为技术上的限制和之后DC的退出，淹没到了历史背影中。

从辉煌走向衰落的2000年

借前一年兴旺的势头，进入2000年的DC继续推出着大量游戏软件，在这其中不乏《生化危机 代号维罗妮卡》这样的超大作，DC硬件的销售也进入了一个小高潮。在海外作品方面，EA的《NFL2K》、《NBA2K》等作也取得了不错销量。SEGA于去年独立的子公司开发的PDA软件，凭借非常高的完成度和优秀的创意，无论是日本还是欧美都取得了良好口碑。最引人注目的是，SEGA土星时代的招牌之一《樱花大战》系列，随着每年都会公演的舞台剧，人气一直居高不下，SEGA也将土星的前两作移植到了DC上，直到第二年《樱花大战3》发售以及之后的4代，这股热潮从来就没减弱过。

但是，兴旺的表象背后，是大规模的人事变动，从发售前就执掌DC业务的社长入交昭一郎辞去了社长职务，同年底从SEGA辞职。原会长大川功兼任社长职务，这意味着，身为SEGA母公司CSK研究所总帅的大川功亲自执掌了SEGA帅印，亲临前线指挥，与此同时因DC业绩不佳而被迫辞职的员工相当之多。人员的流失，加上街机业务的不振，进一步加剧了SEGA经营业绩恶化。虽然大川功之后采取了一系列改革措施，但冰冻三尺非一日之寒，在与索尼PS2竞争中已显劣势的DC，已经无力回天了。

与整体颓势正相反，2000年12月发售的DC软件《梦幻之星 在线》取得了出人意料的成功。作为家用游戏机首款原创MMORPG，发售后取得了玩家和业界一片交口称赞，包括之后推出的改良版《Ver2》在内，全世界有超过23万的玩家参与到了这款在线游戏中。数不清的奖项也证明了该作带来的影响力和价值。



像樱花一样盛开，然后凋零

新世纪依始的2001年初，SEGA向世人宣布了一个重大决定——彻底退出家用主机业务。在1月31日举行的董事会上，SEGA正式宣布DC主机将于同年3月底停止生产，并全面退出家用硬件业务，由原来的第一方硬件商转型为单一的软件商，为其他平台开发游戏软件。当时的SEGA副社长佐藤秀树在记者招待会上正式发表了这一消息，全世界累计销量达700万台的DC，在2000年销售低迷，尤其在日本全年只卖出了28万台，SEGA无力再支撑DC业务的发展。最后库存的200万台DC，将以每台9900日元的价格抛售，售完即止。至此，曾经被寄予极大期望的"传播梦想"，仅仅度过了不到三年半的时间，就草草结束了生命。

在这之后，以"世界第一软件商"为新目标的SEGA，凭借极强的软件开发实力，开始在各大平台播种撒花，PS2、Xbox、NGC，这些DC之后登场的平台上都能看到SEGA那蓝色的身影。在这其中，已经成为分公司社长的中裕司等一干半独立出去的大牌制作人，成为了专业之后SEGA的中流砥柱，这些天才为各大平台开发的作品均取得了不错销量，这为SEGA重振旗鼓赢得了宝贵时间。而已经被宣判死刑的DC上，依然涌现出了《世嘉嘉嘉》、《索尼克大冒险2》、《莎木2》这样的传世佳作，似乎昭示着DC的回光返照。同年9月，库存计划售出的DC全部销售完毕，剩余的2万台被转移到海外市场，至此DC在日本正式退出历史舞台。同年3月16日，大川功在捐献了850亿日元个人资产给SEGA后，因病离开了这个世界。

有人说，DC就像樱花，虽然生命短暂，但盛开得却无比灿烂美丽。

SEGA人的自白，DC停产后的何去何从



前田雅尚

1955年2月21日出生，现任SEGA公司常务执行役员，1992加入SEGA时，在当时的社长中山隼雄身边做了半年秘书，后作为董事出任公司要职至今。

——当初DC登场的时候，我正在策划制作一部电影，一部SEGA全体员工亲身出演的《仁义之战》，在公司内引起了不小轰动呢（笑）。作为土星的后继者，DC被大家寄予了非常大的期望，很多人都希望早日看到它辉煌的那一天。其实，主机硬件市场比起一家独大来说，还是多机种竞争来得更兴旺，不管是硬件的机能、画面表现力，还是网络通信机能，只要拥有自己的特色就会受到玩家的欢迎。

——回想起DC刚发售时，给我印象最深的还是一款叫《人面鱼》的软件。当时公司内不少人都抱有不乐观态度，直到正式发售后，这款软件在专卖店的统计中单周只有2、3万左右的销量，很多人开始坐不住了，称这是"把恶趣味当作创意来卖的糟糕品"。所幸的是，这款软件在接下来的几个月内表现上佳，一直持续着热卖，一度达到了30万套销量，最终统计《人面鱼》共卖出了50万套以上。现在回想起来，这所谓的恶趣味还真是非常重要的东西呢。（笑）

——现在的SEGA正在向软件商转型，我们的工作也比以前单一了不少，因为不用再考虑对SEGA硬件的支持问题，但相对的，需要考虑更多针对各平台的对应关系。如微软的Xbox主要着眼于北美市场，我们就要开发迎合欧美玩家的作品，任天堂的NGC面向的用户群年龄层相对低一些，我们就要将适合这部分年龄的游戏制作到上面，针对不同的平台开发相应的作品，这是我们以前没有经历过的。此外，SEGA以前不擅长的游戏类型，比如RPG，我们就必须努力强化它，一增强RPG游戏的开发实力，这是向单一软件商转型必须要做的事情。

——加入SEGA已经10年了，SEGA比起当初已经变化了很多，我亲身见证了这一切，真是由衷的高兴。话虽如此，SEGA今后将走向何方呢？不管怎么说，开发实力是一家公司最得力的武器，加上网络运营的经验，这些都是比什么都宝贵的财富。现在多数日本开发商不够重视海外市场，仅仅是针对日本国内发展，但SEGA不同，SEGA的目标是成为世界一流的公司，就像世界级的EA那样，全球每一个角落都拥有一块自己的市场，SEGA就应该成为那样的公司，甚至在其之上！（以上话语收录自2001年6月8日）


←《人面鱼》是DC上最有创意的游戏，曾引起一阵"养鱼热"。

面对DC停产，媒体读者们愤怒的声音！

——以自己的平台为骄傲，自尊心如此强烈的公司居然要去别的平台卖游戏挣饭吃？太可悲了。

——850亿日元（大川功捐献的）还给我们这些花2万9800日元买主机的人！

——这样一来，SEGA过去的名作就要在PS1和PS2上出现了，这个很期待。

——秋元康——！你这家伙！即使死了你儿子也得为DC承担责任！

——虽然比起SEGA垮台要好一些，但实在是很气愤，很难过！

——听到SEGA信者们的声音了吧！即使这样也要把《VR战士》和《樱花大战》搬上PS2，我已经出离愤怒了！

——《VR战士4》居然要出在PS2上，SEGA到最后都在耍我们！

——PS2手柄能符合《VR战士》的操作吗？能用DC手柄玩的话，我非常欢迎。

——总有一天，SEGA会得到一个"无冕之王"的称号。

——不希望SEGA给索尼提供游戏软件，我感觉不到索尼拥有任何的游戏理念。

——我是SEGA饭，但我对现在的SEGA很不满！SEGA一定会东山再起的！

——SEGA已经不会再出硬件了吧……好寂寞，我不想去买PS2……

——像偶像歌手的引退宣言一样，是个好归宿！

——SEGA！你一定还会回来的！一定会！

风林正在动员翅膀把360卖掉，然后买PS3，被翅膀以淳朴的北方人的口音拒绝了。

闯关族的家



主持 蔬菜汁

大家好，我是蔬菜汁，今次的闯关族的家栏目由我来主持，不要问我木木同学去了哪里就是问了我也不会说的，（木木偶尔射来的一束冰冷目光正打在蔬菜汁的额头，蔬菜大惊之下急忙伏案，作假装工作状）。

就在蔬菜汁为了某胖背起这个黑锅（冰冷目光再袭），哦，不，担负起这个光荣的使命的时候，坐在蔬菜旁边的翅膀正在咯吱咯吱地大嚼特嚼，吃的津津有味，（我知道你的饭很香，也知道你很饿，不过拜托你在别人灵感如潮地写东东的时候，别发出这么糟糕的声响来好不好！）。下面插播一则重要留言，给河北承德的王思语：新索饭对老索饭致以崇高的敬礼！某达人在小小大星球中建了个某以三红著称的游戏主机之墓，大家参观一下吧——上海虹口薛润青绝笔。

军中的“电软饭”

最近疆内出事不断，看着武警兄弟们在街上辛苦巡逻，对那些尼族分裂分子充满了痛恨……在我们部队，受条件限制，大家都只玩掌机，PSP居多，NDS少见，所以我们也希望在电软上多看一些掌机的攻略和消息，也省得买掌机迷了……作为一名电软铁杆读者，这两年来也一直在关注编辑部的人员组成，好像某编消失之后，现在是清一色了吧？现在Wii和NDS甚至PSP都有许多女玩家了，但作为国内头名的电子游戏软件杂志，应该做个表率。



不知道七曜同学会看到我的信否，本人最佩服的就是他，以及他对《无双》的执着，很有个性。记得当年初次到PS2店看见别人耍真三，我就被那一骑当千的理念给折服了，并投入了无双大战中，PC、PS2、PSP上的无双我基本上都玩了，因为我没接触过PS3，所以还是有遗憾的，羡慕你们有那么多主机，本期的那页主机对比确实够强悍的！不愧是电软编辑部！好了，不聊那么多了，以上都是自己想对游戏界的同伴们说的一些话，只因是忙里偷闲所以表达的不是很好，也因自己的作文水平，还有待提高。最后希望新疆能尽快稳定，国家能进一步稳定。

——新疆库尔勒驻军某部 彭宇

蔬 写给羡慕编辑部的彭读者，菜汁其实也很羡慕彭读者你那里啊，能够晚上玩掌机的军营真是乐趣无穷啊，不过当年因为牙齿（不齐）和身体（瘦弱）的原因，终究是没能成为一名“军人”，怨念（好押韵啊，如果下次来信的是医生，那么前一句引号中的词只需改成医生就行了）……好吧，言归正传，比起我们这些在后方安心玩掌机的人，你们在前方执勤的人更危险啊，注意安全，危急时刻可以用掌机拍坏人，顺便留意下PSP的防摔打功能，记得写信告诉我们，另外，我们和你们站在一起，用我们的祝福电波祝你们早日安全返回家中，能够安心玩游戏，敬礼！

其实在观看今年国庆大阅兵的时候，坐在屏幕前的蔬菜汁也在想一个问题，就是，在家宅的家伙如何才能（至少）保持外表比较阳光啊？那么每次编辑部都会收到很多来自军营中朋友的来信，但是总是你们在不停的问啊问啊问个不停，那么这次我们来颠倒一下顺序，请问，在军营中晚上休息玩游戏或者周末休息玩过游戏之后，用什么办法可以让自己的精神状态达到最佳啊？因为至少我看你们表面上怎么看都不像电玩FAN，下次拜托来信告诉我们，（鞠躬）（但是并不说谢谢，谢谢要等到收到信以后再说，蔬菜式坏笑……）。

那么在这里不好意思占用一下回复彭读者版块的空间，来解释一下为什么左边平行处有一棵硕大的字，当然这是在下笔名的首字缩写是没有错，不过，其实还有另一个用意，你可以拿着这本书，去你有好感但却不敢搭讪的同学处，“请问这棵大字是？”对方若毫无防备中招，不仅可以让你在心理上增加一丝愉悦，还可能就此拉开一段可歌可泣的友情序幕也说不定哦，那么究竟有什么效果，希望大家来信告之详情，蔬菜携诸同事翘首期待中。

第一届蔬菜杯颁奖典礼现在开始：最帅字体奖授予北京朝阳的杜江，最认真作答奖授予河北承德的王思语，最佳找茬奖授予福建宁化黄译（黄同学以后提意见要看清作者哦，凡署名蔬菜的文章都可以一概不论，那么之外的所有人一旦发现错误一定来信举报，必有重奖！）

TNT.A 住院中的“电软饭”

仔细算起来，在我化疗的几个月，倒在我手下的机器就有：一台NDSL、一台PSP、一部手机和一台笔记本电脑……（中略）话说我的PSP不能升级了，究竟是买3000好呢，还是买GO呢？

——福建宁化 黄译

黄读者你的手怎么这么厉害啊，我记得绿巨人的剧情是这样的……希望你能赶快出院，不然的话还不知道有多少机器会倒在你的魔爪之下，（笑），注意多休息；3000还是GO？这确实是个问题，不过你可以先买3000，然后玩腻了再想办法卖掉买GO，菜汁以前就是这么干的，（坏笑）。

TNT.B 知心风哥（伪）

（本文节选自400字的作文纸第二页后半部）不知不觉写了这么多，感觉比作文好写多了，对了，闯家可以出个《知心风哥》的版块。By the way，那棒球帽很帅，可以的话送我一顶，要大号的，先谢谢了。祝全体小编工作快乐，（PG的也算）。 ——北京密云 王永铎

先说你比较关心的话题吧，真做了那种事情的同学只够资格做同学吧，朋友是那种即使把心爱的东西送给他他也会扭扭捏捏假装不要（其实心里很想要）的那种人才对吧，不要再纠结了，东西总会再次得到的，所以，干脆点，断交吧，以上就是菜汁的馊主意，如果你恰巧没有买这期杂志的话，就不会看到我的留言对吧，我这么多的留言你觉得别人能看懂吗？所以你要是下下期寄信来记得写为没有买杂志所以也就没有看到我特意给你的秘密留言而道歉！（掀桌，模仿某“女”）送奖品并不是菜汁的工作，但是我可以帮你提出建议给风林，（菜汁心理活动：敷衍你的，其实谁管你这麻烦事啊，切！），收到你的祝福电波，PG的电波我就不帮忙转达了，因为PG的某人今天对菜汁进行了人身攻击。不知道大家有没有被人起外号的经历，那么也欢迎大家来信切磋被伙伴起的各种有趣外号，作为交换献上诗朗诵一首，题目是“玩偶像大师时翅膀的眼睛”：眼睛的光啊！好象要射透厚厚的眼镜片一般，那邪恶的光啊将那邪恶的心灵完全展现！

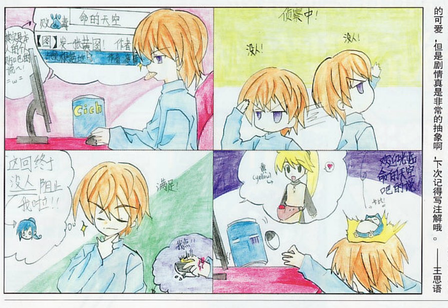


左边的这座黄金圣衣是完全等身大的珍品，还记得海南版漫画中有一章叫伤痕！男子汉的勋章！看过的举手！没看过的拖出去！

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

闯家四格漫画

这次刊载的四格漫画讲述的是这样的一个故事，故事的主人公形象非常的可爱，但是剧情真是非常的抽象啊，下次记得写注解哦。——王思语



轻轻的走，正如你轻轻的来

——下面是电软的老读者，河北承德的王思语寄来的一封信：感觉这世界很奇特，有些东西突然走进了你的生活你会很习惯，但突然又走了你会很不适应，就像自己从前的爱犬点点一样呢……大自然所创造的东西真是美好呢！今天屋子里进来只蟑螂，也不知道从哪里来的，吃饭时发现的，但当自己吃完饭时，它却不见了，就像什么都没有一样，很奇特的感觉呢……呃，最近可悲地感冒了的说，半天一包纸巾真不爽的说。也很不爽的是开学了……咱初二了！课业又加紧了不少，老师跟咱爸说咱怎么没以前能闹了？说不定这漫画是咱人生的第一部漫画也是最后一部了呢！为什么咱给大家留下了一种“咱是男生的说”的印象的说！（掀桌）十一要往死里狂玩一通，现在是初二，初三就没机会了！

思语同学的话很能引起菜汁的共鸣，最早是以前互相挤兑的同学，然后是朝夕相处的同事，虽然很想说已经习惯了，但是……（让人心情不好的段落还是跳过吧），对了，有位热血男给你留言了，我放在卷首寄语里了，其实写卷首的时候并没想到后面要刊登你的信，要是早知道后面会刊登你的信的话就不会放在卷首而直接放在这里就好了，罗嗦了这么多的我的用意并不是已经写不出来东西而是在凑字数哦，因为你看我前一句和这一句都没用标点而我用了标点的话岂不是能凑更多的字数吗？其实你的字里行间已经充分证明了你的性别，“能闹？掀桌？往死里狂玩一通？”，这是你的原话对吧，我相信你是男……哦不，女生，你绝对是女生，如果大家想留言给闯家中结识的朋友，菜汁也乐意做个留言板，多多地来信，偷懒地不要！

那么其实本次收到了包括桂论东读者的宇智波佐助、Justwe的短篇漫画在内的很多画稿，虽然没有登出来，但是蔬菜还是要说，小桂你那写轮眼真的很有感觉，还有想成为野村哲也的那个一串英文名的家伙，你们一定要继续努力的画哦，万一没有画稿可选光有那个男……哦不，那个女生的画稿的话，蔬菜该怎么将这个栏目继续下去呢？所以就算敷衍也要继续寄画过来，拜托了，（鞠躬）（不谢，理由在左页）。

你最希望从事的游戏相关职业是？



现在在做游戏相关职业的蔬菜汁的小时候的梦想并不是做游戏相关的职业（此句献给小时候总是说我写句子不断句的老师A），看到大家对未来充满了憧憬，不知该说什么才好，讲一个著名游戏人的故事给大家听，希望对大家有所启发，故事的主人公是一名在普通大学就读的学生，虽然已经是大学生，但是对前途依然很茫然，和女朋友逛街、看漫画成了消遣时日的必修课，有一次，女友用打工的钱买了一部游戏机送给男友，深受感动的他从此迷上了游戏，不久以后在就业时毫不犹豫的选择了游戏业界，就算会被家中的长辈们骂不学无术也无所谓，只要努力那么就会得到回报，现在，这家伙已成为世嘉王牌制作人之一，并以《龙如》系列扬名。最后，不一定是游戏业，只要努力付出，一定会有回报！

作为礼物，送给大家一幅名越的凝神像，看那哀怨的眼神，是否让你产生了某种共鸣？

开发与制作，可以开发自己想要的游戏类型，是多么高兴的事呀！（安徽 黄璞）

不瞒你们，我从五年级就立志一定要加入贵刊，一篇大稿一挥而就，而感觉跟玩一样，爽死了！诸位，等着我吧！（北京 李天）

制作人，因为可以把自己的想法吩咐下去，让他们去做，嗯！简直太气派了！（开个玩笑）其实，想要当一个制作人，只能从小职员干起！这同时也是我的理想。（甘肃 谢润）

游戏主创吧，我现在经常在想一些游戏设计，比如游戏系统、剧本、人设等，虽然现在处于空想状态……（广西 梁华毅）

现在还说不到啊！毕竟我才16岁啊，但可以的话，希望可以进入游戏开发部门，我非常有天赋的啊！（安徽 查冠语）

剧情拟定、游戏测试、写剧本。（福建 黄昊）

策划或导演！和所学专业以及梦想有关！想把自己的梦通过游戏或电影表达出来！（北京 杜江）

《电软》的编辑，因为工作的愉快。（陕西孙林安）

260期回函中奖读者：河北承德 王思语（奖品：原装MLB美国大联盟棒球帽）

电软回函表





感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ______
性别 ______
年龄 ______
职业 ______
电话 ______
QQ ______
外号 ______
邮编 ______
联系地址 ______
E-mail ______

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

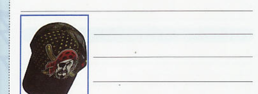
□龙马 □北斗 □蔬菜汁 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、给闯家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到“原装MLB美国大联盟棒球帽”。中奖名单请参考下期本栏目第四页。

7、你最期待的圣诞节礼物是？

8、你现在比较倾向日式游戏？美式游戏？

9、写个“读者手札”呗

大话电玩

乘坐交通工具时你是否会用掌机消磨时间？

最近你在玩什么游戏？真女神、闪电2还是GT？

有否被老师/家长没收掌机的经历？

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

次世代传媒联盟 电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。



■口袋迷(17) 定价19.8元

《心金银魂》大特报！本期赠送神兽护腕，口袋迷必备！更多精彩独家战术专题，动画报道，原创小说尽在本期《口袋迷17》！



■掌机迷2009年第10期 定价9.8元

本期给大家带来《口袋妖怪》和《沙迦2秘宝传说》的详细攻略，此外还有两篇很有意思的特别策划,希望大家能喜欢。



■SO COOL 2009年第(10)期 定价15元

SoCooL四周年超级纪念刊隆重上市，作为今年潮流盛典的顶级ICON，本期SoCooL网罗世界各地顶级设计大师，共同畅谈未来的潮流走向。此外，希望了解潮流作坊内幕的朋友，更不要错过此次SoCooL的揭密作战，许多咋舌内幕均是首度公开！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作,绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

2008年第1～24期……9.80元
2008年(6～7合刊)……15.00元
2009年第1－20期……6.99元

电子天下·掌机迷

2008年第1~5、7~18期……8.80元
2008年第19期……9.80元
2009年第1~10期……9.80元

动感新势力

72~76、80、81期(其它已售完)……9.80元
66、72、74~76、81期DVD豪华版(其它已售完)……15.00元
80期DVD豪华版……18.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1－12期(2、5、10、11期已售完)……15元
2007年1、3～12期……15元
2008年1－12期……15元
2009年1~10期……15元

口袋迷14、16、17	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元



Q 龙哥，有问题啦！1、8G棒哪个厂商的最好？2、《大蛇无双 魔王再临》中有了"天舞"技能的"速"、"拔"型人物是否不推荐加神速10啊，总感觉加了后C攻击都连不出来，10连击变为1击……3、8月6日出的《大蛇无双 魔王再临增值版》有哪些新要素？4、为什么战神我转换为CSO不能玩，其他游戏都行的，是因为什么啊？Thank you very much!　（某读者）

1、如果单纯从质量方面来考虑的话，自然是索尼的原装棒子质量最好啦。但是通常情况下并不建议购买，因为索尼的棒子质量虽然非常好，但是价格也是非常之高，除非你特有银子，否则还是推荐选购性价比最高的。说到性价比的问题，并不是说只有索尼的棒子才真正可靠，类似金士顿、SANDISK等也都是正派的大存储卡生产厂商，它们出的棒子都是质量有保证的。一般情况下，你可以考虑在金士顿或SD中进行选择，后者比前者价格可能要稍微便宜少许，质量方面没有详细做过测试评比，应该差不多，总之，这两者是有限推荐的品牌。另外，现在还有另外一种玩法，那就是"TF卡+短棒适配器"的组合，这种组合又被爱称为"马甲"。TF卡除了是目前最流行的手机存储卡外，也应用于其他存储领域，比如NDS的烧录卡和PSP，TF-短棒适配器就是将TF卡转换成短棒使用，使得PSP可以间接将TF作为存储介质的物体。2G或者以下的TF也叫micro SD，4G或者以上TF的也叫micro SDHC，两者接口是一样的，但是旧的设备不能辨认4G或者以上的容量，不过现在已经能够搞定了。选购TF-短棒适配器的原因其实很简单，就是TF+适配器的总成本比购买正品短棒便宜，甚至一度比组棒价格还要便宜。但是所谓的组棒毕竟是假冒的产品，因此质量始终没有正品的好。所以TF+短棒适配器的组合，成为了PSP用户的一个比较时髦的正品存储解决方案。但是马甲质量参差不齐，也会造成有些程序不兼容的情况。现在市场上的马甲，从45~65价格不等。2、理论上加到10也是可以连起来的，神速具体加多少可以根据个人在反应方面的具体适应能力来选择。其实只要是把阳和斩加到了10，这游戏就是"扫地"。3、PSP增值版新增了14个梦幻模式剧本、2个新角色、12个新剧本等等，其他席位之处也做了少许改动，不过说时候基本变化不大。4、这个问题倒是没听说过，你棒子容量足够的话，没必要再转成CSO的，直接运行ISO吧。



←就连编辑部里的真无双饭也评论本作为"扫地"游戏，还不如割草……

Q 龙哥：放假我想跟人双打XBOX360版的《生化危机5》，请问有什么需要注意的？攻略、剧情、操作有何不同？　（辽宁沈阳 李驰）

这个得看一下情况：如果你的360有多个账户的话，假设1P先登入一个，然后选择new game或continue，这个时候让2P手柄直接按START键就可以进入了，不过通过这种方法主要就是让2P帮助1P玩，2P自己是无法单独记录游戏的。如果想要2P在帮1P玩的同时还能单独进行自己这边的存档，就需要等1P进入后，让2P用导航键登入另外一个账户，之后再按START即可。佣兵模式的话有一个单独的选项是双人模式，LIVE联机的话需要主机邀请你游戏才行。双打的话屏幕就会变成分屏模式，总体来讲，双打模式流程没有什么变化，不过因为另外一个伙伴从NPC变成了真人，所以除非你伙伴技术太次，否则难度是会降低不少的，其余操作部分没有什么不同。

Q 我想请教一下《恶魔城 被夺走的刻印》里关于隐藏地点的问题。之前那些小场景中的隐藏地点我都已经全部找到了，但是恶魔城因为比较大，估计遗漏了不少，目前地图的完成率还差了不少呢。龙哥能不能把恶魔城里的隐藏地点给提示一下呢？　（新疆乌鲁木齐 王伉）

恶魔城中有许多个隐藏地点，简要说明一下其位置所在吧：1、第一个记录点上方纵向场景，跳上2层平台破坏右上角的台阶角会有隐藏物品掉下；2、地图左上记录点，右下对角方向；3、紧接2之后向下走，在道路尽头有地狱犬右鄂刻印的那间房间，右边纵向场景内最上方凸出的木箱可破坏；4、从影狼部屋往右走，来到一纵向场景先向右走，最底层右边的墙是可以破坏的；5、紧接3继续破坏该房间右上角的墙；6、从4折回来后向上往左走到尽头会发现冒绿气的墙，有隐藏宝箱；7、从5再折回纵向场景继续前进，转弯后在下面左侧墙壁内发现隐藏物品；8、兵营记录点上方大方块区域右边的走廊里有隐藏宝箱，在左上平台上；9、在8提到的大方块区域右上对角处的地方，破坏那里右上角的墙会发现隐藏部屋；10、和8同一区域下方的左侧平台角也可破坏；11、紧接10往右下方走会有两个过道，第二个过道左上平台有隐藏宝箱；12、到11的过道右边两个大方块区域的上面一个有隐藏部屋，破坏左上平台边的墙就能发现；13、有两台机器的房间，装备双雷击印术同时打它们，成功后出现刻印；14、地图右下角记录点旁边的纵向长廊底部中间的平台可以破坏；15、地图右上角有两个长方形区域，上面那个右下角的墙壁可破坏；16、从地图上看右上角那两个长方形区域左上角的空挡是隐藏部屋；17、3个狼头上方的纵向过道顶层左边的平台边角可以敲掉；18、最上方的传送点左边房间有隐藏物品，位置在右边入口的上方平台；19、最上方的传送点左边房间内顶端中间的天花板也可以破坏，上面是隐藏部屋。

Q 听说FF12国际版有个新增的三神器，我还没有拿到过，听名字似乎很生猛的样子，请问龙哥能否告知这三神器的具体获得方法呢？多谢！　（重庆 乐锋）

没错，这三神器分别是最强神盾**ジャンダルム**、最强神剑**トランゴタワ-**和攻击力最高的武器**ザイテングラ-ト**。由于这三件装备的数值过于逆天，因此获得它们的条件难度也极为逆天，基本上还是类似于FF12中稀有装备惯有的XXXX分之一的刷取几率（个人感觉这种设定比较无聊）。**ジャンダルム**的入手条件是，召唤兽**アルテマ**所在场景中，超低几率出现宝箱中超低几率获得：宝箱出现率1%，道具率80%，珍稀道具率5%，总获得率1/2500。可以通过人工调整乱数，神盾必定可以反复入手。**トランゴタワ-**的入手条件是，大灯台地下层阴里の层南外郭圆形大厅墙角超低几率出现的宝箱，宝箱出现率2%，金钱率80%，道具率20%，珍稀道具率5%，总获得率1/5000。可以通过人工调整乱数，神剑必定可以反复入手，另外戒律王身上也可低几率偷得。**ザイテングラ-ト**的入手条件是，任意飞空艇上层甲板地面，超低几率出现的看不见的隐藏宝箱中超低几率获得：宝箱出现率1%，金钱率80%，道具率20%，珍稀道具率5%，总获得率1/10000。除了以上3件无执照武具外FF12国际版又新加了一个基本得不到、也无需执照的特殊隐藏武器：**ぐりぐりばんばん**。入手条件是国际版隐藏BOSS：OMEGA超低概率掉落，**セロビ**台地**フェディック**川，一千分之一的概率获得。其属性方面，攻击10、回避和CT30，100%概



←国际版中的"第四神器"ぐりぐりばんばん，外表看就是个大棒子……

率追加效果：噬血和病毒。武器系统上属于权杖，但是伤害计算同铳或者计算尺，无视对方防御，

Q **龙哥好，我已经把360上的《星海传说4》打穿了，这游戏还是挺不错的，就是来回折腾换盘比较讨厌……目前准备开始挑战隐藏迷宫，我知道历代星海的隐藏迷宫都极为变态，这才刚开始在七星迷宫混了一阵就感觉非常吃力了，请问龙哥知不知道星海4中有什么比较好的提升经验值或是赚钱的方法呢？（湖北荆州 解军）**

哦，到了七星迷宫的话正好有个适合你的刷金人大法。打到七星洞窟B6时就可以开始刷钱和等级了，基本来讲是利用七星洞窟内小金人杂鱼的特性。事前需要准备武器**チンケスレイヤ-**以及增加EXP和增加金钱的装备各一套，**チンケスレイヤ-**最早的入手法是做任务取得：在惑星**ロ-ク**的**トロップ**城镇中央有两个猫女NPC，对话后取得勇气の证的任务，到神殿迷宫去找神殿の石回来交差即可，第二种方法是WD迷宫开宝箱取得。刷怪地点推荐在七星洞窟B6一开始的传送点往右走一些，刷完后利用猫女的**オカリナ**技能可以原地复活小金人，这样就不用来回跑了，**オカリナ**是完成沙漠讨伐**サンドバ-ド**任务后的奖励**オカリナ**技能，作用是在地图上原地复活怪物。想刷等级的话就穿上增加EXP的套装，然后让大叔装备**チンケスレイヤ-**，技能设定为黑洞，一上来就发黑洞，10秒内战斗结束，一场EXP约可获得100万以上，很快就能全员等级全满。刷金钱就先换成金钱套装装备，战斗开始后故意让小金人偷钱，一次会偷99999，差不多之后用大叔来一发黑洞解决小金人一场金钱约可以刷150万以上。以上是“正统”刷钱和等级方法，下面再介绍个更变态的：还是上面这一套，然后让大叔用攻击力比较低的武器一直用黑洞吸，雷米用荒燕制造浮空和增加敌人的RUSH，另外两名设定什么也不做，或者只用普通攻击。只要黑洞有在吸，基本上小金人逃跑不了的，打完之后，就会有大约2000W……

Q **有问题请教龙哥：小弟最近闲来无聊，开始温习PS上的游戏——我是从PS2时代才开始接触家用机的新玩家，听说以前PS上有不少经典游戏，所以这段时间回顾了不少。可能是因为当时画面比较简陋的原因吧，有的PS游戏我觉得也就一般，不过有的确实非常好玩。这次写信过来，是有个关于PS《放浪冒险谭》的问题，听说这游戏当年是满分作品，我玩了一阵觉得确实不错，不过总感觉对游戏系统吃得不大透，所以想请龙哥详细解释一下武器系统相关，什么合成啊、材质啊什么的，好像挺复杂？多谢龙哥了！（内蒙林西 周明）**

《放浪冒险谭》确实挺不错，关于其战斗系统方面，其实不仅是武器、还有特技、必杀、种族和属性设定等都颇有意思，这次主要给你讲一下关于其武器方面的一些个人心得体会吧。该作中，影响武器效能的要素除了攻击力之外还有DP及PP的设定，它们对于武器威力的发挥具有巨大影响。DP是表示武器受损伤程度的数值。在满值时，武器能发挥100%的攻击力，而当DP为0时，武器威力降至50%。武器耐久度DP减少的具体方式是：武器给敌人带来的损伤每满100点时DP值减1，而回复的方法是在工房中消耗相应点数的PP来进行修理。PP值是蓄积在武器和盾中“魔”之力的数值，每10点攻击都会使PP上升1点。当主人公进入战斗模式中时，每2秒钟PP会减1点，当PP为0时，武器能发挥100%的攻击力。而当PP涨到上限时，武器就能达到200%的攻击力。因此为了保持武器的最佳状态，应在没有敌人的情况下尽量保持非战斗状态，即放松模式。武器合成是将两种武器的攻击部分合成新的攻击部分，除武器种类和武器材质会发生变化外，武器的各种数值也会发生变化，其具体规律是：用于合成的原有武器种族属性的最大值和最小值都会被保留，此外的数值则按武器的材质和各数值的相性进行合计。当两件武器的最大值为同一种类的数值时，合成后该种类数值会更高。而当某一最大值和最小值为同一种类数值时，最大值会被优先继承。武器的合成和修理只能在工房中进行，而且各个工房中对于能合成的武器材质是有严格限制的，武器的解体虽然能在任何地方进行，但为了避免发生意外，还是在工房中进行为上。增加种族属性值并不是武器合成的真正目的，通过武器合成可以制做出拥有更高攻击力或是其他属性修正值的终极武器，使以后的战斗更加有利，防具合成亦是如此。



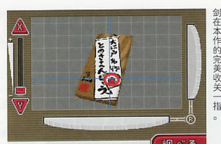
↑《放浪冒险谭》当年曾经获得过满分评价，素质还是很高的。

Q **请问龙哥，360版的《薄暮传说》有没有隐藏迷宫呢？小弟还是非常喜欢传说系列的，只不过日文方面一直比较苦手，所以对于隐藏要素的挖掘总是困难啊。（山东潍坊 陈殷）**

隐藏迷宫“追忆の迷い路”出现方法（注意有时间限制）：1、**フエロ-の岩场**，通过传送点去**ヨ-ムゲン**，跟贤人对话，并住宿一晚（时间限制：**ザウデ**攻略前）；2、**フエロ-の岩场**，从贤人处得到贵重品“群青色の战士の传记”（时间限制：打倒**デュ-ク**后读取通关存档）；3、**ダングレスト**，听见巨大的声响，西边隐藏迷宫出现。在这个隐藏迷宫中，每个场景中要击倒所有的敌人才能打开宝箱，并出现传送点。在宝箱里或者打倒BOSS随机可能会得到一种叫**イミテ-ションガルド**的金币，要集齐15个才能挑战BOSS；**フレン**和**エステリ-ゼ**场景的黑色传送点需要打倒11只巨大兽后才能进入。还有，这个隐藏迷宫的场景是固定顺序的。另外一个隐藏迷宫“望镜の墓所”的出现方法：1、帝都**ザ-フィアス**，进入**エステリ-ゼ**私室，讨论关于望镜の墓所的事件（时间限制：最终迷宫出现后）；2、**ザウデ**不落，最深处获得“大海贼の证”，即可进入隐藏迷宫。在这个隐藏迷宫中，按照顺序一共分为苍天层、今生层、霸王层、禽兽层、亡者层和冥底层，每一层都有一个大BOSS，难度也是越到后面飙升得越快，其中最后冥底层的BOSS**スパイラルドラコ**，200级，HP10000000，全属性耐性，无弱点……

Q **紧急求助！是关于NDS上《逆转检事》的问题！本来玩这个游戏我是想尽量自己一个人把它打穿的，虽然自己日语只能看懂一点点，玩的时候有点蒙着玩的感觉。可还是想要自己搞定，谁知现在已经到了第5章最后一次的询问了，实在是搞不懂该怎么做！龙哥能不能把这最后一次询问的要点讲解一下呢？谢谢啦！（浙江宁波 徐宁）**

你确认是最后的询问呢？那么时间应该是“同日午前3时33分”，地点是在“永世中立剧场**ロビ-**”，也不知你到底卡在哪一块，就把这段的要点全说了吧，其实个人觉得并不难。证言开始后对第三句证言“**だが、ショ　の**内容**はオボえている。それが**证明**になるだろう？**”进行“**ゆさぶる**”；再对第四句证言“**トノサマン・さみだれ突き’は**今日が初公开**の新技**……”用“**トノサマン・スピア**　”进行指证；选择“**见た**”用“手押**し**车”进行指证。逻辑点



←《逆转检事》中最后的指证，御剑在本作的完美收关一指。

“日の丸**とのさまんじゅう**”入手、逻辑点“**とのさまんじゅう**”入手、逻辑点“手押**し**车**の死体**”入手。进行逻辑推理，把逻辑点“手押**し**车**の死体**”和“**とのさまんじゅう**”组合到一起 选择“**カ　ネイジ**”，逻辑点“**とのさまんじゅうを取り出した**”入手；再进行逻辑推理，把逻辑点“**とのさまんじゅうを取り出した**”和“日の丸**とのさまんじゅう**”组合到一起，并调查信纸。用“**カ-ネイジの伤**”进行指证，最后再用“**ヤタガラスのカギ**”进行指证。

Q **有几个关于《牧场物语·闪闪发光的太阳》的问题想要咨询一下：1、游戏里面那些各种颜色的宝珠都有什么作用？该怎么获得？2、所有太阳石的入手方法能不能说一下？（江西九江 闲云）**



↑每一次的牧场物语新作中都会增加一些新的要素，以及系统改进。

1、初期在中国商店万屋可以购得三个宝珠，其余入手方法为在各个祭奠中优胜或者收集宝珠碎片，每7个同种颜色的碎片可以合成一颗宝珠。宝珠镶嵌在工具上有不同的作用，其中黄色珠子的镶嵌效果如下：锄头为可以耕种水田，镰刀为可以收割米、小麦、荞麦、大豆，水壶为在一格中增加水量，锤子为可以将石头，岩石，黄金资材破坏掉，斧子为可以采伐树墩和果树，毛刷为家畜的爱情度上升，剃毛剪刀为家畜的爱情度上升，挤奶器为家畜的爱情度上升。橙色珠的镶嵌效果如下：锄头为收获物增加一个，镰刀为收获物增加一个，水壶为蓄力的话水量会增加50次，锤子为收获物增加一个，斧子为收获物增加一个，毛刷为给予家畜的压力减少，剃毛剪刀为收获物增加一个，挤奶器为收获物增加一个。红色珠的镶嵌效果为纵向增加一格，青色珠的镶嵌效果为横向增加一格，绿色珠的镶嵌效果为使用道具时体力下降变少，紫色珠的镶嵌效果为使用道具的时候会获得金钱，蓝色珠的镶嵌效果为将其珠镶嵌后，武器的空槽会增加5个。2、全太阳石入手条件：村长太郎于集会当日赠与；调查自家牧场水塘旁风车下获得；调查中国商店和动物屋之间的草丛获得；调查大工屋外的井获得；调查牧场岛右侧的灯台岛精灵身后的石台获得；关系好的村民（全部村民，包括没脸那个）赠予；调查牧场岛左侧的精灵岛农田的栅栏获得；出荷量到达一定程度村长太郎赠与，可复数入手；在米岛调查右上角一棵树边；在夏天出现白马的王子事件后在丽丽家右边的船头上有一个；调查矿石岛升出后矿石岛左侧岩浆处获得；调查中继岛那边左侧桥头；采花时一定几率得到太阳石；调查水果岛右下草丛。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



风林：秋季更新又来了

●我的Wii基本上已经废了，我想不出还能有哪个游戏让我开动机器。虽然年底的《新超级马里奥兄弟》必然要入，但怎么也不会放到第一时间来玩了。或许明年任天堂新的主机和掌机都发布HD版后我才能有兴趣。

●下个月，一年一度的秋季更新伴随着《现代战争2》、《刺客信条2》以及《求生之路2》等一打子超大作而来，新一轮的BAN机热潮不用想也会一并送上。五元饭们可要有心理准备，不要到时再去叫苦不迭。网络对D版的制约将是未来游戏厂商们的主要手段，这一代玩单机还可以，下一代主机或许纯单机游戏将成为过去，玩家又将如何面对？

●最近编辑部里闹小强闹得相当凶，经常听到乒乓五四的敲打声，不知是不是其他楼层搬家搞得小强家族也顺便迁移而来。

●现在的家用机都是硬盘杀手，本胖360的120G硬盘还剩5G空间，下月更换250GB是逃不掉了。大量自己喜欢的游戏、试玩、影片都舍不得删，LIVE平台日渐丰富的内容各个都是硬盘杀手。PS3那边更加糟糕……各位玩家也要做好心理准备。



PERFECT：PS3，请您一定要争气！



可爱的痞子神谷君的猎天使终于是到了，挺华丽的，但也有点儿华丽得让人看不太清画面，不过确实是个好游戏，只是PS3版有点不厚道。据说是因为这个游戏最初是在360上开发，后来才有了PS3计划，所以难免水土不符……谁知道呢，看到正式版再下结论不迟。

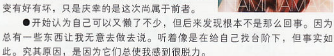
这期刊卷首把大家最关心的几个PS3游戏的最新情报做了汇总，其实这些游戏的素质诸位也心里有数，惟独GT5，我是很好奇她究竟能做到多高的水平。从现在的画面看，目前的这些赛车游戏和GT5相比确实差一大截儿，所以不少人质疑GT5图片的真实程度，我虽然也觉得有点好过头了，不过还是相信山内先生的做人态度，早先GT前几作发售前也有这样的担心，但是最终的素质还是能让大伙满意，但愿吧，毕竟这个时代能像山内一典这样做游戏的人不多了。



桔梗：玩不过来

●最近在吃方面的品味有些下降，指的是不像原来那么重了，给别人一种奇怪的感觉……但原因我也不知，只是最近变得如此。其实类似这种非强制力而改变一个长久以来的习惯倒也颇为难得。虽说改变有好有坏，只是庆幸的是这次尚属于前者。

●开始认为自己可以又懒了不少，但后来发现根本不是那么回事。因为总有一些东西让我无意去做去说。听着像是在给自己找台阶下，但事实如此。究其原因，是因为它们总使我感到很脱力。



●日剧和ACG方面最近进度开始加快，因为10月开始之后，PS3将进入年度最强档期，而Wii在年末也有两个值得期待的东西。要说的是09夏季档日剧第二批的质量确实高于第一批。



翅膀：一辈子不沾酒

十一假期，亲戚来家串门，自掏腰包请大伙在外面吃了一顿，一时高兴，喝了半瓶干红，结果回到家就不行了，胸口就像憋了一口气提不上来，上气不接下气，那感觉就像要窒息了一样。几个亲戚赶紧连扶带扛的把我塞进汽车往医院送。到了医院，就感觉想吐，拿了个塑料袋吐了半口袋，结果吐完一下子精神抖擞，一点都不难受了，把那边推轮椅过来的舅舅都看呆了。话说经常听人说酒不是好东西，这回算是领教了，像我这样平时不喝酒，一点酒量都没有的家伙，还是敬而远之比较好。



《十三省》，还算是相当不错的片子，就是导演太烂了，整部片子BUG繁多，导演应该拉出去埋了。



八房：2009秋日印象（tag：秋日印象）

说起秋天的话，一定要开怀大吃橘子，晚餐要有菠菜豆腐汤啊！虽然听说这两种吃法都不健康，不过这么多年我好像一直乐此不疲的——问题今年，这两样东西北京很卖，价格又挺贵…果农菜农集体跳票了？难道又是"クオリティアップのため"（品质向上）么（笑）？



其次是40分。以往难得一见白金的fami通，近来连爆40分大作，着实有点让人啼笑皆非。就算是日本业界急需强心剂，但这一针一针打下去，恐怕会适得其反吧？不过不少满分/高分游戏的品质确实是很好的。428也好，女神转生也好，都是足以让人沉迷的佳作呢——啊啊！好游戏太多，玩不过来啦！



蔬菜汁：秋天是离别的季节

在"腹黑男"翔武的帮助下终于完成了《闪电十一人2》的攻略，我是不会说谢谢的，因为我的攻略已经写完了，而且不说谢谢好友别的原因，就在菜汁落笔的前一天，这个腹黑男还因为菜汁混淆了应援团某曲和某广告曲而大肆嘲讽，所以，翔武你就带着没有收到菜汁的感谢电波而度过今后不完整的人生去吧，就算你现在道歉也没有用，哇卡卡卡卡（笑声回荡在宇宙中，久久不能散去）。



最后的段落，刊载一段网友对漫画《蜡笔小新》作者的缅怀，"我有好好听妈妈的话哦，青椒也一个都没剩全部吃掉了哦，每天都带小白去散步、从不偷懒哦，爸爸的脚虽然很臭但是我会忍耐下去……所以，雨晴娘……让臼井先生回来好不好？"



北斗：像死狗一样奔跑

终于成功完成了北马，虽说跑得要死要活的，回头又一瘸一拐了好几天，不过总算是实现了自己小小的野望，可以把牌子挂在墙壁上看着玩了。



最近大作不断，掌机方面时间基本都花在《闪电十一人2》上面了，另外蓝龙和真女神在掌机迷同事们的大力推荐下也列入了待玩列表中。家用机方面自然是PS3的《神秘海域2》最高了！不得不说，顽皮狗真是牛X！整个游戏流畅性极高，无论是画面、音乐、剧情还是谜题设置都几近完美，台词方面的许多小桥段也极具匠心，绝对的神作！

国庆蹭朋友车去内蒙转了一大圈，无边无际的大草原、美丽的原始森林、漫天飘雪中的林间小木屋、真正的温泉以及中秋月下的一壶热酒……相当圆满的一次旅行。



小沛：被"寄生"了……

●国庆过后，小沛终于决定去医院把手术做了，结果闹得单位人尽皆知。很多同事都对我提前表示慰问，其中尤以Perfect君最绝，他摸着我脖子上微微突起的部分，关切地说："你这是不是被什么不明生物给寄生了？"拜托，以后科幻片还是少看点儿吧！

●掐指一算，等我出院回来后，《铁拳6》也该来了！真是治疗我心理和身体创伤的良药啊！

●今年非常关注并想要的东西有：GAMO COMPACT、袖珍博美、上网本，以及Sigma APO 50-500mm F4-6.3 EX DG HSM。而以上遇到的最大阻力和问题就是：没钱……

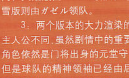
●同学约我一起考驾照，我很不以为然。我玩"山脊"系列在山路上都敢开300迈，"火爆飚车"更是逆行开200！区区驾照能难倒我？朋友听后，决定还是自己一个人去了。



最新发售的这部充斥大量足球要素的RPG类型游戏《闪电十一人2》是去年8月发售的《闪电十一人》的后续作，本作分为火焰和冰雪两个版本，游戏中出现的角色数量有1500人以上，必杀技种类繁多，与动画、漫画最大的不同，就是游戏中加入了属性相克的要素，每个角色都有自己的属性，增加了游戏的战略性，让选择更加多样；在关键剧情时还有声优的精彩演出，由于人物众多，除了剧情攻略之外，收集各种隐藏人物也成为本作的乐趣之一，另外，在这里特别感翔武同学对攻略制作的大力支持。

□文/蔬菜汁

火焰版与冰雪版的不同之处



1．片头动画不同，火焰版游戏片头是动画剪辑拼接版，冰雪版是特制的游戏宣传片。

2．通关后的隐藏挑战队不同，火焰版由バーン领队，冰雪版则由ガゼル领队。

3．两个版本的大力渲染的主人公不同，虽然剧情中的重要角色依然是门将出身的元堂守，但是球队的精神领袖已经由后场转移到前场，本作中，前锋才是战场的主角：火焰版中对豪炎寺修也进行了大幅的渲染，虽然豪炎寺的戏份不多，但俨然已经成为球队的精神领袖；冰雪版的主角则是新锐前锋吹雪士郎。



↑两个不同版本的游戏封面也不相同，火焰版的封面代言是豪炎寺，冰雪版的代言人则是吹雪士郎。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：闪电十一人2 威胁的侵略者 火焰/冰雪		2009年10月1日	
	角色扮演	LEVEL5	4980日元	日版
	卡带	1人	2048Mbits	全年龄

菜单及指令介绍!!

最新发售的这部充斥大量足球要素的RPG类型游戏作分为火焰和冰雪两个版本，游戏中出现的角色数多样；根据不同的人员配置可以制作出特点鲜明的球队，游戏中插入了大量的动画，没有看过动画的玩家可以在这里大大补习一番，并且在关键剧情时还有声优的精彩演出，由于人物众多，收集要素浓厚，另外，日本著名球星中田英寿作为隐藏人物也会出现在游戏中。

菜单及指令介绍

指令菜单	（X键调出）
なかま	人物情报
もちもの	所持物品
せんじゅつ	战术
じょうほう	情报
システム	系统详解及声音设定
セーブ	存档
ねつけつ	热血值，相当于金钱，用于购买道具和秘传书
ゆうじょう	友情点，寻找队友消耗用

人物情报栏

GP	体力
TP	技能值
キック	射门能力
ボディ	身体能力
コントロール	控球能力
ガード	防守能力
スピード	速度
スタミナ	耐力
ガッツ	精神力
けいけんち	经验值

所持物品栏

アイテム	消耗型道具
そうび	装备型道具
ひっさつわざ	必杀技（通过Y键记住新必杀技）

战术栏

しあい	调整11人比赛战术，**フォーメーション**（Y键调出，调整阵容），**キーマン**（Y键调出，设置关键球员，直接影响球队风格）
バトル	调整4人比赛战术。
つうしん	调整通信对战比赛战术。

情报栏

ブログ	剧情回顾
选手バインダー	游戏中出现的球员索引
ケータイ	通过手机获取球员位置情报
ユニフォーム	队服赏析
つうしん成绩	通信对战成绩

地图菜单

地图遭遇战菜单	
にげる	逃跑（减少热血值和友情点）
スタート	开始比赛
メニュー	调整战术
防守时与持球队员遭遇	
ブロック	断球
タックル	冲撞拦截
スライディング	铲断
进攻时遇到对方球员	
かわす	盘带躲闪
とっぱ	带球突破
对方球门出现在视野内点击球门	
シュート	射门
ループシュート	吊射

关于游戏进行中的操作介绍

本作全程触笔操作，在地图上行走时点击人物拖拽到目的地即可，同时，行走也支持按键操作，十字键+B键为加速跑。简单的基础操作相信大家一定很快就能熟悉，那么接下来为各位玩家详细介绍一下比赛进行中的一些具体的操作方法，希望对玩家的比赛有所帮助。

比赛中操作	
跑位	用触笔拖拽队员可让其到达指定位置，遇到强队时可点击屏幕右上的手型图标安排战术跑位。
传球	以持球队员为中心点，点击不同方向，就会进行传球，只要传球方向有我方队员，就会自动跑向足球。
射门	近距离射门，当对方禁区出现在我方持球队员视野中（触屏中）时，点击对方球门附近即可射门，可根据情况进行直接射门、吊射和必杀技射门；远距离射门，点击触屏右上方手型图标下的S图标即可进行远距离射门，射门必杀技中有L标识的球员可以在远距离射门时使用必杀技。
暂停	当对方球员逼近，来不及做出指令时，可以使用触屏右上的手型图标叫暂停安排战术，继续开始比赛后数秒之内不能再叫暂停。
成功率	当比赛时持球队员遭遇对方球员（或遇到对方持球队员），风林火山属性左右侧的数字大小（**テクニック**）决定下个行动的成功率，只限普通技。

地图导航介绍：上屏幕显示所在地点（左上）、位置（红箭头）、任务（下方）和行进方向（蓝箭头）以及目的地（旗子），地图上显示有回复点（蓝色圆圈）、特训点（闪电图标）、餐饮商店（黄色圆圈）、体育用品商店（蓝色队标）、秘传书商店（紫色火焰）。

游戏版所特有的属性相克系统

游戏中出现的属性有风林火山四种，风克山、山克火、火克林、林克风，利用属性相克，普通技甚至可以拦下被克制队员发动的必杀技。另外，在游戏中，大部分球队将固定位置的球员属性都有着一定的规律，比如前锋是风属性居多，后卫和中场是林属性和山属性居多，只要掌握了属性相克的规律，那么即使在技术和实力上存在差距，下克上也绝非不可能。



必杀技以及相关锻炼和进化方法



利用宝箱得到或在商店中购买的秘传书可以习得新必杀技，必杀技分为（防守时）抢断型、（进攻时）过人型和守门型三种，经常发动必杀技可以使其进化，成为真或改，而G系列的超级必杀也可以梯次进化；在京都漫游寺中，找到球场最上方的老爷爷，与其交谈后可以将队友的第5、6项必杀技复制给另一人，不过要耗费大量金钱（热血值）。

团队必杀技的使用方法和效果



↑左侧显示必杀技的延续时间。

比赛中同时按住L键和R键2秒后发动，团队技能发动中球员的射门能力上升，队员抢断、过人能力上升，必杀技消耗TP节省1/4，一场比赛只能使用一次团队技。当然，与团队必杀技的使用也要根据不同情况这一传统理念不同，足球这种竞技运动，如果先进球的话我方的气势会大大的增加，所以笔者建议大家在第一时间破门。

关于球员各种能力的提升方法

球员能力除了随等级逐次提升之外，也可以通过单独特训（特训点）和集体特训（地下修炼场）来提升。

特训点	
キック（射门）	奈良シカ公园
ボディ（身体）	奈良シカ公园
ボディ（身体）	冲绳大海原中
コントロール（控球）	京都市街地
コントロール（控球）	冲绳市街地
ガード（防守）	东京铁塔
スピード（速度）	北海道大雪原
スピード（速度）	爱媛码头
スタミナ（耐力）	京都漫游寺中
スタミナ（耐力）	大阪市街地
ガッツ（精神力）	福冈市街地

特训点需要消耗热血值，并且同一球员每次使用后耗费的热血值也会逐渐增加，每次增加1、2点左右。

ナニワ地下修炼场

位于大阪ナニワランド，第六章之后开启，可以反复使用，前往地下迷宫找到11人球队并取得胜利，就能够有针对性的提高人物的各项能力，不过耗时多，提升能力少（只提升1点），不建议使用。

关于大篷车的作用和使用方法



大篷车内与中央的古株先生对话可选择与全国各地的球队比赛，只有胜利后才能与关联球队比赛。大篷车左侧的机器，可以按照属性搜索游戏中的自由球员，也可以挖角游戏中出现过的球队队员，付出友情点后等待电话通知球员位置即可（注：一次只能搜索一名）。大篷车右侧的机器，人脉搜索系统,网状树结构，只有找到一名队员并令其加入后才会出现下一名队员的信息,同样付出友情点后等待电话通知（注：一次只能搜索一名）。与大篷车楼梯旁的理事长交谈，可以编成剧情流程的队伍和通信对战的队伍。

关于偶然的地图遭遇战（4V4）



遭遇战有三种比赛方式，分别是时限内进球（时限到或被对手进球均告负）、时限内抢断（时限到或未能抢断告负）、时限内护住我方足球（时限内被对手抢断则告负），达成胜利条件即可获胜，胜利后可以得到热血值、友情点和道具（随机出现），另外，比赛中连续一脚传球以及连续盘带过人（或抢断）都可以得到附加的奖励值，特定的地点遭遇球队的等级是固定的，也就是说，靠后章节中遭遇的球队能力更高，胜利后得到的奖励也会更多。

告诉你如何与隐藏队进行挑战

通关后，和东京商店街仓库前的少年对话。之后去富士树海，会遇到バーン（火版）或ガゼル（冰版）。之后会打破右边的石头，然后可以进入到树海深处。到达最深处后，可以和他们率领的队伍对战。对战胜利后，回去可以挖他们队的队员。之后如果再去树海深处，会出现另外一支名为树海队的队伍，练级会很方便。



↑隐藏队的实力非同小可，笔者也只能派出最佳前锋应战。

两个版本通关，并且和树海两支队伍交战后，两个版本选择通信的最后一项，会在帝国学院出现强队。其实就是冰火两人队伍的合并队，实力非常强。胜利后会加入到宝箱对战模式中。

游戏中出现的我方主力和敌方主力

本作中出现的人物与动画版的剧情大致相同，球队的精神领袖依然是元堂，但是随着故事的发展，原雷门中学的队员不断因为伤病原因退出，而又不断有优秀的球员加入到雷门队，形成新的战力。



元堂守：雷门中学的天才门将，也是球队的灵魂人物，因为"外星人"来袭，再次将大家集结在一起，绝技是神之手。



壁山掷吾郎：雷门中学的后卫，拥有魁梧的身躯，就像一堵敌人不能逾越的墙，时刻确保雷门的后方安全。



财前塔子：财前总理之女，在奈良加入雷门之队，拥有出色的拦截必杀技，出色的后卫，拦截技非常强悍。



纲海条介：出身于冲绳的全能型中场，兴趣是海上冲浪，是雷门中学在冲绳发现的"秘宝"，射门也很犀利。



豪炎寺修也：雷门中学的前锋，拥有酷酷的外表，在射门方面有着绝佳的天赋，一直独自照顾住院的妹妹。



一之濑：看似普通的全能中场，拥有过人、射门一条龙的必杀技，在大阪与偶然相遇的里佳双双陷入爱河。



木暮夕弥：出身京都漫游寺的个性后卫，因为是孤儿性格怪癖，喜欢恶作剧，可以变身并拥有双重能力。



レーザ：外星人ALIEN学园球队的核心人物，技术和能力都非常优秀，是雷门迄今为止遇到的最强劲对手。



鬼道有人：曾经的帝国学园的超级前锋，技术娴熟，后来加入雷门中学，本作中与豪炎寺组成锐利的双前锋搭档。



吉良瞳子："黑衣人"来袭后，雷门中学才华横溢的新任监督（教练），虽然是吉良财团的千金，但并没有帮助自己的父亲。



浦部里佳：出身大阪的前锋，在大阪与雷门之队的一之濑君一见钟情从而加入雷门，是最佳的前锋候补。



佐久间次郎：原帝国学园的前锋，被影山拉拢利用，成为真帝国学园队的核心人物，与他一同加入的还有源田。



风丸一郎太：雷门中学的核心球员，拥有绝佳的速度，是不可多得的中场球员，在与"黑衣人"的比赛中受伤。



吹雪士郎：北海道白恋中学的王牌前锋，双重人格，在豪炎寺离队期间担任雷门中学的前锋，与鬼道搭档。



立向居勇气：出身于福冈的阳花户中，是元堂守的忠实粉丝，在元堂的帮助下成为传奇门将，领悟了元堂所不知道的秘技。



源田幸次郎：原帝国学园的门将，在他的面前没有死角可言，本作中被影山利用成为真帝国学园的门将。

通关后才能有资格一见的真结局

游戏通关后，存档回到标题画面，如果接着存档再踢一遍最后BOSS队，会出现一段没有文字语音的真结局剧情。率领合二为一的雷门中学队，挑战火焰版或冰雪版的最终BOSS才是本作最大的乐趣之一，也只有两次战胜隐藏BOSS之后，对方才会真正承认你的强大，胜者才是强者。

神秘又困难重重的宝箱对战模式

宝箱对战模式实际上是开启诸多隐藏要素的方法。一共有四个地点。作为众多隐藏要素的解谜钥匙，当达成了解谜所需要的条件之后，就可以在下表中所提示的地点启动宝箱对战模式，不过需要的条件都非常的BT。

宝箱对战模式	
冲绳	游戏通关后。
北海道	游戏通关两次，就是发生真结局后。
大阪	上面两个合计20胜以上，各个路线中至少有一个S级以上的评价。
仓库	秘密仓库钥匙入手后（目前入手条件不明）。
※注：各等级评价获得方法：S级（5分以上胜利，并且无失球），A级（3分以上胜利，并且无失球），B级（净剩球1分以上），C级（胜利即可）	

中田英寿(ヒデ ナカタ)的加入

作为本作中最为重量级的神秘人物，日本足球先生中田英寿也可以在本作中收入麾下，下面就将入手条件告之大家。

1、和奈良市街的Gマート里中间的少年对话，听说传说的英雄消息；2、到北海道市街，和入口对岸的少年对话；3、在东京车站刷地图，车站门口多一个圆点就是他，过去对话；4、到京都的市街Gマート里和左下的少年对话听消息；5、再到大阪市街第一面右上和一个少年对话，要刷地图，在右上卡车附近；6、到东京车站门前和一个女孩对话；7、到东京铁塔闪电标记附近遇到中田 需要刷地图；8、加入条件：队伍60级以上，人数60人以上，有过通信对战。

注：所谓的刷地图就是退出街区场景反复进出，直到相应位置出现蓝点。以上几步的刷地图都不需要到街区的其他场景。

雷门原队员收回+BOSS队队员



通关后，去踢冲绳的宝箱对战模式最上面一条路线，其中的“里雷门队”以A级评价通过后可以收回部分雷门队员。达成条件后去直接寻找。另外其他队员也有不同条件。雷门队作为一个整体，大家互相之间的感情都非常的要好，让脱队的球员再次回归的话，还能启动真队友之间才能发动的秘密必杀技哦，另外，也只有将全员凑齐后的雷门才更有魄力。当然，这次可以加入的不仅有原雷门的球员，还有豪炎寺与元堂之孙，抛开为什么隔代却可以同时出现这个疑惑，光是两位继承者，难道不让你心动吗？

雷门原队员收回+BOSS队队员	
牧野秋	在圆堂的房间，你一经理MM去队长房间干什么……（冰版限定）
夏未	里雷门队A级评价通过，到铁塔上面收到。（火版限定）
春奈	北海道对战上面路线全S通过，搜索后，到河川敷收到。（共通）
影野	北海道的对战模式下面路线以全S通过，之后搜索他名字，在东京车站前遇到。
风丸	冲绳上面路线全S通过，搜索后在河川敷遇到。
栗松	里雷门A级通过，在游乐场收到。
杉森	冲绳上面路线**ザ・カード**通过后，从御影专农挖他。
西垣	冲绳上面路线**ザ・カード**通过后，从木户川挖他。
暗野影人	上面两个角色收到并加入到行走的队伍中后，拿着**やみのトカゲ**（奈良电视台顶上球场看棚的宝箱中得到），到东京铁塔的小屋中收到。
半田	冲绳下面路线全S通过后，搜索，到河川敷收到。
少林	里雷门A级通过，到漫游寺场地收到。
染岗	里雷门A级通过，到河川敷收到。
穴户	大阪上面路线全S通过后，搜索，到河川敷收到。
マックス	仓库下面路线全S。
其他隐藏角色	
多磨也五郎	东京铁塔、雷雷轩、福冈的空地，和他对话合计27次，就可加入。
サガミネーター	大海原中入口右边的海滩上，随机出现，选择墨镜很适合他，随后加入。
角马圭太	到奈良电视台顶上的球场，在右下方收到。
元堂**カノン**	冲绳上面路线通过，搜索获得（火版限定）。
豪炎寺真人	冲绳上面路线通过，搜索获得（冰版限定）。
大谷	大雪原第二场景入口处随机出现。
挖角难找的人物出现地点	
アフロディ	在东京塔地图的湖边随机出现。
ガゼル	树海通路中出现。
グラン	阳花户中，左侧树下，随机出现。
バーン	冲绳灯塔2F入口。
小鸟游	爱媛市街G**マート**中。

游戏中各章的剧情介绍和流程攻略！

0 序章

剧情介绍： 睡懒觉的元堂守被妈妈叫醒，才想起今天还有练习，于是急忙赶往训练地河川敷，路上遇到了木野。迟到的元堂守发现，土门、一之濑和豪炎寺都因故缺席，大家回忆起一年前夺冠的那一幕，正当众人沉浸在梦想中的时候，一颗黑色流星划空而过，坠落在雷门中学附近。另一方面，豪炎寺的妹妹夕香终于醒了过来，豪炎寺无比激动，但危机却在慢慢接近；众人来到雷门中学，发现这里已经一片瓦砾，很多黑衣人奇怪的出现在这里……

流程攻略： 沿地图向下与老爷爷对话，然后离开地图，前往河川敷，根据路标前往训练场与伙伴对话；前往雷门中学，自动展开剧情。

1 雷门崩坏！新たなる旅立
雷门中学崩毁，开始新的旅程！

剧情介绍： 众人在雷门中学的地下室遇到了鬼瓦刑警，并看到了外星人是如何通过足球毁灭雷门的，他们得知外星球队ALIEN学园下一个目标是伞美野中学，于是急忙赶往支援；当众人赶到时，比赛已经开始，局面一边倒的情况下雷门中学的元堂等人加入助阵，但是仍不能挽回败局，鬼道等人的必杀技被戏弄般拦下，最后伞美野中学被摧毁，影野等5名队员住院治疗；大家感觉到事情的严重性，为了打败外星球队ALIEN学园，于是众人决定在全国募集最强球员，同时锻炼自己，新监督吉良瞳子代替响木监督与大家一同前往；豪炎寺在与妹妹告别之时遇到了外星黑衣人……就在凑齐了11个人的雷门之队上路之际，正在参与揭幕仪式的财前总理遭到了黑衣人的绑架，现场只下了几个黑色的足球。

流程攻略： 先是与陆上部的比赛，很简单，玩家可以熟悉一下操作；展开剧情之后前往西**エリア**（校区西部），调查屋子外的碎石堆进入地下，一直进入到地下部屋，展开剧情后离开雷门中学（在正门处与**エネミーズ**比赛），前往伞美野中，沿着伞美野中学左侧裂开的墙壁进入，展开与VSALIEN学园的比赛，强制失败后进入剧情，前往雷门中学（交通工具大篷车加入），与足球场上的理事长对话继续展开剧情，前往车站，与一之濑和土门对话使之加入我方（任务集合伙伴还有3人），前往伞美野中，与出前洋队长对话两次，展开剧情后回到雷门中学与吉良监督对话。



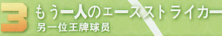
2 ボールの阴谋、さらば豪炎寺修也！
黑色足球的阴谋与豪炎寺修也！

剧情介绍： 在大篷车上，豪炎寺一副有心事的样子，到达奈良后，大家得知可以利用大篷车内先进的搜索系统寻找伙伴，在奈良的公园里，元堂等人遇到一名叫塔子的女孩，她对外星人来袭的说法嗤之以鼻，在总理失踪之处，雷门中学众人被特工SP们误认为是外星人，于是展开一场足球大战，比赛结束后塔子向众人表明了身份，原来她是财前总理之女，要和大家一起战斗并救出自己的父亲。SP的特工人员截获了外星人ALIEN学园GEMINI STORM队的信息，众人前往信息源奈良电视台，与GEMINI STORM展开比赛，但是在比赛中豪炎寺却心不在焉的将必进之球射偏，下半场新任监督吉良瞳子更是将鬼道

等主力换到后防，输掉比赛之后众人才明白监督的意思是保存自己的力量。由于豪炎寺行动异常而被瞳子监督强制离队，总理意外的被释放，但是大家的决心不变，前往北海道寻找一名传说中的强力前锋。

流程攻略：与古株先生对话，前往奈良，人脉系统开启可以搜索队员并使其加入，前往奈良市街地西侧台阶前与黑衣人对话，楼梯前的黑衣人会挡住你，进入公园与东侧的两人对话得到饼干，再次返回黑衣人处调查，进入公园最上方；与SP FIXERS比赛后（下半场必须将染冈、壁山、风丸换下场）进入剧情，然后与公园大屏幕前的人对话，进入剧情，前往奈良电视台大门前对话，回到大篷车与监督谈话，利用大篷车内右侧的人脉系统机器寻找奈良最强球员中谷，与之对话后令其加入然后再进入电视台，沿右侧上楼，展开剧情后与ALIEN学园GEMINI STORM队比赛，后半场将豪炎寺和鬼道换到后场，比赛结束，进行剧情后前往东京。





3 もう一人のエースストライカー

另一位王牌球员

剧情介绍：大家在通往白恋中学的路上遇到一个文静的少年，后来才知道此人正是有着永恒暴雪之绝技的吹雪，染冈却因为这家伙要代替一直以来的队友豪炎寺而愤愤不平，在白恋中学大家展开了特训，然后满怀信心的与ALIEN学园GEMINI STORM队展开死斗，在新前锋吹雪的协力下将其击败，不过事后才得知，GEMINI STORM也只是ALIEN学园的二流球队而已……

流程攻略：与大篷车内的古株先生对话，前往北海道，再次与古株先生对话，在大雪原遇到一少年展开剧情，在大雪原的第四部分场景处发生熊剧情，一直向北到达白恋中，与周围人谈话，去正门处，展开与白恋中学的比赛，再次进入大雪原与吹雪对话，展开剧情后与旁边的风丸对话，之后返回车上与木野对话，剧情后在老地方找到吹雪对话，展开4V4比赛，收服吹雪后赶往白恋中对话展开11人比赛（下半场吹雪可以转换人格变换能力），之后特训点系统开启。

4 研ぎ澄まされし圣者たち

以足球修炼身心的圣者们

剧情介绍：一行人来到京都的漫游寺，在这里大家都以足球作为修炼身心的一种运动，经过切磋大家的技术有进步了不少，更可贵的是得到了一名优秀的后卫木暮，在街上大家遇到了输给雷门的GEMINI STORM队队长，但是似乎已经失去了记忆，在与前来挑战的ALIEN学园EPSILON队的较量中，元堂的绝技失效，10分钟之内雷门被击溃，大家决心要继续修行；另一方面，鬼道在帝国时代的两个队友源田、佐久间好像在密谋着什么。

流程攻略：与古株先生对话前往京都，在街市第一个路口右转展开剧情并进行一场4V4，出地图前往漫游寺，剧情结束后与漫游寺队长交谈，比赛后必杀技复制系统开启，与漫游寺墙外的音无交谈，与漫游寺队长对话，在市街地路左边的一男孩交谈两次，回到漫游寺展开剧情，在木暮加入后与ALIEN学园EPSILON队展开比赛（比赛后期要让木暮使用拦截技才能过关）。

5 宿命の対決！影山VS响木

宿命对决！影山VS响木

剧情介绍：影山在"外星人"的帮助下重建了强大的真帝国学园球队，雷门众人前往爱媛阻止，真帝国学园居然建立在一艘巨大的潜艇之上，比赛中染冈舍身挡住了对方的禁断之技而下场，影山将输掉比赛的真帝国学园众人抛弃，并引爆了潜艇；经过调查得知大财阀吉良星二郎正参与某事，而吉良监督与此是否有关？

流程攻略：与古株先生对话前往爱媛县，与小狗狗边上的人对话，然后追过去再次对话，与体育商店柜台后的佑介交谈，前往市街地西边桥下，与少年对话展开4V4，前往爱媛码头展开剧情后前往东京的帝国学园调查，之后回到爱媛码头找响木监督，4V4后一直走到码头最上方剧情后进入真帝国学园，与中间的影山对话展开与真帝国的较量。

6 浪花の大要塞を攻略せよ！

攻略大阪的地下大要塞！

剧情介绍：根据理事长的消息，大阪有外星人的据点，于是大家来到大阪，大阪浪花队的里佳与雷门队的一之濑一见钟情，并带大家来到外星人的地下修炼场，经过修炼后雷门众人终于战胜了ALIEN学园EPSILON队，但栗松却意外受伤，胜利的消息马上传到了各地。

流程攻略：与古株先生对话，前往大阪，然后与特训点旁的人对话，前往游乐园（这时可以从木野、音无等4个女孩中选一个组队），行至广场上方发生剧情然后进入黄色帐篷，前往地图右边树下找吹雪，回到入口中央处发生剧情与大阪浪花队比赛，前往游乐场边上与里佳对话进入地下游乐园，点击右侧的装置后从左侧下楼，在右侧装置选择一选项后进入地下修炼，出来后与木野交谈，去大阪市街地找里佳和一之濑，剧情后再次进入地下修炼场与ALIEN学园EPSILON队比赛。

7 发现！じいちゃんの里ノート

爷爷留下的究极秘奥

剧情介绍：收到母亲的留言后，元堂等人前往福冈寻找爷爷留下的必杀奥义笔记本，在与阳花户中比赛之后收到了天才门将立向居勇气，而这时吉良财团的星二郎也想得到秘奥笔记本，被元堂拒绝了，在元堂的帮助下，立向居学会了秘技"魔神之手"，但是很快就被ALIEN学园最强队G打败，大家觉得球队的阵容还不完善，然后大家听说在冲绳出现了炎之射手，于是前往冲绳。

流程攻略：与古株先生对话前往福冈，在市街地过桥后与北面的几个人交谈，前往阳花户中，剧情后与球场中央的人对话展开比赛，去市街地对话后前往阳花户中展开剧情，之后在阳花户中与ALIEN学园最强队G展开对决（一定要让风丸发动断球技），之后与瞳子监督对话。

8 燃え上がる爆炎！豪炎寺修也大复活

燃烧吧！火炎！豪炎寺修也复活

剧情介绍：大家前往冲绳寻找神秘的炎之射手，种种迹象表明，神秘人就是之前被强制离队的豪炎寺，在重组的EPSILON?改的比赛中，雷门众人身处险境，关键时刻豪炎寺加入比赛将形势逆转，原来黑衣人一直利用妹妹来威胁豪炎寺，但是他却躲在这里偷偷练习，妹妹已经被解救了，豪炎寺再也没有任何顾虑，大家的另一个目标是富士山树海——ALIEN学园总部。

流程攻略：与古株先生对话前往冲绳，在沙滩上和木野对话，展开剧情后前往大海原中展开比赛，前往市街地展开剧情，之后回大篷车与木野交谈，然后去大海原与纲海对话，在市街地展开剧情后在沙滩和灯塔前与纲海对话，回到大海原中与监督对话后回灯塔展开剧情，与EPSILON?改比赛，豪炎寺和纲海加入。

9 最终决战！ジエネシスの威胁

最终决战！威胁来自于地球

剧情介绍：来到富士山树海的研究所，瞳子监督坦白了实情，原来自己是吉良星二郎的女儿，其实一直与大家作战的黑衣人并不是外星人，而是星二郎利用5年前从外太空落下的ALIEN陨石在普通人身上做成的强化人，在研究所的深处雷门与ALIEN学园G展开决战。

因为立向居勇气在元堂祖父留下的秘奥笔记本的帮助下顺利领悟了新秘技，立向居的新秘技的威力明显凌驾于"魔神之手"之上，所以在这种情况下，为了球队的需要，瞳子监督在与学园G的最终对决前，果断的调整了训练部署，将一直以来的门将元堂守调整到前锋的位置上，而元堂留下的空缺则由最新发掘的天才门将立向居勇气来取代。因为大家对瞳子监督的信任，在瞳子监督最新的调整部署之下，一切都进展的顺顺有条，与G决战之时，虽然对方强大的出奇，但大家还是按照监督战前的部署，元堂守史上首次作为前锋出阵，面对有着强大攻势的G，雷门摆出了4、5、1的防守阵型，就在出乎对方意料之外的布阵后，元堂以迅雷不及掩耳之势先发头筹，用强力必杀技先入一球，在气势上扳回了一成，紧接着，雷门中学进一步将阵型收缩，壁山、土门、塔子、木暮、纲海五位防守型球员组成了密不透风的防御网，将敌人的一次次进攻威胁瓦解。

流程攻略：与瞳子监督对话后前往雷门中学，展开剧情后与木野交谈，之后与上一作中的最强之队世宇子展开比赛，比赛后再次前往雷门中，前往河川敷展开剧情后回大篷车，与监督对话前往富士树海，通过迷宫后前往使徒研究所，在1F第一个门处得到通行卡LV1，出来后调查墙上的仪器消除激光网，2F左转进门，经过激光网后从右侧一直走第二个门找到通行卡LV2，回到激光网处解除限制上3F，展开剧情后与警备机器人比赛；剧情结束后，出门解除激光上到4F，在最里面的门中找到通行卡然后回转到顶处的门，回到3F经过恢复点后上4F，与ALIEN学园G展开最终战。

10 イナズマイレブンよ永远に

永远的闪电十一人

剧情介绍：正在大家带着胜利的消息回到雷门中学的时候，风丸等之前受伤的伙伴却不知去向，大家都很茫然的时候受到了闪电十一人前辈们的攻击，原来，研崎利用外星原石控制了大家，准备实现统治世界的野心，元堂和伙伴们集结在一起，与以前的伙伴们组成的强队对决，胜利后用心的语言将大家一一唤醒，研崎被捕了，在欢声笑语中，足球少年们迎来了崭新的一天！

流程攻略：与古株先生对话，回到雷门中，在屋前与老师对话，前往医院展开剧情，前往河川敷展开剧情，与楼梯下的人物对话，前往铁塔后再回到雷门中学，在大篷车展开剧情后回雷门中学与黑衣人比赛，一段剧情过后到雷门中学与最强战士们展开决战。



PS3 / X360	本刊译名：真・三国无双 MULTI RAID Special		2009年10月1日
动作育成	KOEI	7140日元	日版
BD/DVD	1-4人	720P	12岁以上

本作是PSP版《真・三国无双 MULTI RAID》的家用机强化版，相对掌机版而言，这次的进化令人喜出望外，诸多要素让人觉得这次的完美版绝对是名副其实的。首先是720P的高清画面，让玩家连武器上的纹路都看得一清二楚。其次同屏人数的增多令爽快感提升。再次，增加了非常多的新任务，还会从10月15日开始进行新任务配信。另外PS3版独占的和《忍者龙剑传Σ2》联动获得特别武器也很有意思，上述诸多要素本文都会有详细解说，本攻略是以PS3版来进行。□文/七曜

相对前作，大幅改进的基本操作

本作的基本操作相比PSP版，有个不小的变化，所以再讲解一下。

□键是通常攻击，△键是蓄力攻击，×键是跳跃，在条件允许的情况下，连续可以进行连续跳跃。○键是真・无双觉醒，在无双觉醒状态下再按○键则是发动无双乱舞。R2键是切换主副武器，R1键+左摇杆（L3键）则是冲刺；R1键+摇杆+△键则是冲刺蓄力攻击；R1键+△键是冲刺特殊攻击。锁定攻击对象需要按下右摇杆（R3键），想锁定重要目标，在锁定的情况下将R3键向上推即可。战斗中按十字键的左右是选择备选道具；按上下则是使用道具。战场上按SELECT键是切换地图，在都市中可以切换主副武器的显示。

联合突击，玩的就是无双觉醒！



将系列传统的无双槽改成了觉醒计量槽，会在攻击敌人、自己遭受到攻击时增加。当计量槽全满时，就可以发动“真・无双觉醒”，让武将进入阳炎化觉醒状态。和PSP版一样，在高难度关卡中，玩家需要装备诸多在觉醒状态中才能发挥效果的武幻才能来去自如，所以如何长时间保持觉醒状态就成为关键。之前消耗道具中的高扬之丸药能让觉醒槽一定时间内不减，这次改为了降低减退速度，实用性大减。

关于武器具体分类和熟练度系统

本作每名无双武将都拥有“主武器”和“副武器”的设定。主武器是武将特有的武器，一直都不能更换，但无论战斗中还是在都市，都是显示它。副武器是可以自由选择的武器，玩家可以随意更换自己拥有的所有武器中的一种。武器总共分为6大种类：剑、枪、戟、棍、弓、术，而这6个大类又能分为若干个小类。例如剑大类又包括了剑、双剑、长剑、大剑、刀、双钩、铁爪这些小类。这次新增的孟获的石柱也属于棍这个大类。武器是拥有熟练度的，玩家需要将武将相对应的熟练度练到达标数值才能装备。官方给武器的强度是有“星”来表示，最低半星，最高5星，要装备5星武器，其武器熟练度需要达到800。

他势力其他武将使用条件公开


↑七曜第一时间入手的日版初回特典版。

“想使用他势力的6名武将需要通过转生来实现。在故事通关到第五章后，任务揭示板会有全任务高难度版，完成指定任务即可使用他势力武将。貂蝉，高难度虎牢关之战过关；吕布，第六章关卡“武幻螺旋”过关；董卓，高难度“ 城之战”过关；袁绍，第六章关卡“天顶之塔”过关；张角，高难度“黄巾之乱”过关。”

从“武将转生”到“势力转生”

转生祠的重要性在本作中再次得到提升。玩家在本作中需要通过反复进行故事模式，来增加能够使用的新武将，每通过一个章节，就会有新武将供玩家选择，当通过了五章以后，就可以使用同势力的所有武将。而且这次在通过第五章之后就能在转生祠直接选“势力转生”来进行其他势力的故事模式，并且继承之前的武将、等级、武器、战玉、武幻、金钱等一切要素，更为方便的是，玩家还可以随时来回切换。这为玩家攻关阶段节省了很多的时间，把更多时间用来收集和挑战高难度关卡。而不用将时间浪费在重复通关中。



↑本作可以将通关武将直接用于其他势力故事模式的开始。

→势力转生非常人性化，可以随时切换势力来进行游戏。

更具策略性的“武将卡”组合系统

之前“武将卡”只是育成都市和收集用的，这次又增加了实用性。在战前准备画面中，可以选择将玩家拥有的卡片进行组合，使其在战场中发挥效果，主要分为辅助玩家自己和降低敌人能力或限制敌人行动。不同的组合会有不同的效果，以下列表是全部卡片组合的效果。



名称	效果	条件
曹家の威光	使敌方装甲无力化	曹操、曹丕、曹仁
孙家の纽带	使敌方装甲无力化	孙坚、孙策、孙权
义兄弟の酒杯	使敌方装甲无力化	刘备、关羽、张飞
军师の神算	使敌人大幅弱化	司马懿、诸葛亮、周瑜
黄天の秘仪	使敌人大幅弱化	张角、张梁、张宝
至爱の绊	提升运气	曹丕、甄姬
宠爱の绊	提升运气	周瑜、小乔
仁爱の绊	提升运气	诸葛亮、月英
忠爱の绊	提升运气	吕布、貂蝉
纯爱の绊	提升运气	刘备、孙尚香
夏侯の气炎	大幅削减敌方攻击力	夏侯敦、夏侯渊
忠义の信	大幅削减敌方防御力	孙权、周泰
父子の武	大幅削减敌方攻击力	关羽、关平
宠姬の舞	抑制敌方觉醒	董卓、貂蝉
宿敌の缘	抑制敌方觉醒	曹操、袁绍
巨魁の刚勇	削减敌方移动速度	典韦、许褚
将器の威仪	削减敌方体力	4枚阶级为“将”的卡片
毒の计、二式	使敌人长时间进入中毒状态	4枚属性为“木”的卡片
燃烧の计、二式	使敌入长时间进入燃烧状态	4枚属性为“火”的卡片
重力の计、二式	使敌人长时间进入重力状态	4枚属性为“土”的卡片
气绝の计、二式	使敌人长时间进入晕厥状态	4枚属性为“金”的卡片
冻结の计、二式	使敌人长时间进入冻结状态	4枚属性为“水”的卡片
封印の计、二式	使敌人长时间进入封印状态	4枚属性为“阴”的卡片
解放の计、二式	使敌人长时间进入解放状态	4枚属性为“阳”的卡片
知略の大盾	削减敌方攻击力	4枚阶级为“知”的卡片
武勇の大矛	削减敌方防御力	4枚阶级为“武”的卡片
曹魏の凤翼	大幅增加魏国武将的武勋获得量	4枚势力为“魏”的卡片
孙吴の虎牙	大幅增加吴国武将的武勋获得量	4枚势力为“吴”的卡片
蜀汉の龙爪	大幅增加蜀国武将的武勋获得量	4枚势力为“吴”的卡片
群雄の血盟	大幅增加其他势力的武勋获得量	4枚势力为“他”的卡片
将器の贯禄	削减敌人部分体力	2枚阶级为“将”的卡片
毒の计	使敌人中毒	2枚属性为“木”的卡片
燃烧の计	使敌人进入燃烧状态	2枚属性为“火”的卡片
重力の计	使敌人进入重力状态	2枚属性为“土”的卡片
气绝の计	使敌人进入晕厥状态	2枚属性为“金”的卡片
冻结の计	使敌人进入冻结状态	2枚属性为“水”的卡片
封印の计	使敌人进入封印状态	2枚属性为“阴”的卡片
解放の计	使敌人进入解放状态	2枚属性为“阳”的卡片
知略の盾	削减敌人部分攻击力	2枚阶级为“知”的卡片
武勇の矛	削减敌人部分防御力	2枚阶级为“武”的卡片
曹魏の霸道	增加魏国武将的武勋获得量	2枚势力为“魏”的卡片
孙吴の连带	增加吴国武将的武勋获得量	2枚势力为“吴”的卡片
蜀汉の大志	增加蜀国武将的武勋获得量	2枚势力为“蜀”的卡片
群雄の连合	增加其他势力的武勋获得量	2枚势力为“他”的卡片

本作新增的武器强化系统详解

本作武器分为三大类型，分别是气、力、技。以一把10级武器为例，孙尚香的姬宝兰，气型攻击力：323/会心：0/附带：火属性18、移动力14、特殊攻13、觉醒攻17/可装备战玉一枚。而力型姬宝兰攻击力：338/会心：20/附带：火属性14、移动力11、特殊攻9/可装备战玉一枚。技型姬宝兰攻击力：308/会心：8/附带：火属性14、移动力11、特殊攻9/可装备战玉两枚。气型武器的优势在于武器附带的属性，不仅是数值最高，而且比其他类型武器多附带一个属性。力型武器的优势是攻击力和会心率是最高的，技型武器的附带属性和力型一样，但在攻击力和会心率上比力型低，其优势在于能装备两枚战玉。本作有一个很重要的更变，就是武器可以强化，武器带的属性虽然是固定的，但玩家还可以自己在空的属性槽上加自己得意的属性，还可以提升所有属性的数值，这样一来，技型武器明显有了优势。气和力型武器总共拥有6个属性槽，而技型武器则拥有8个属性槽。炼造和强化属性都要消耗大量素材，这次玩家们在打造完所有武器、战玉和武幻后，不用愁素材没有用武之地了。刷素材变得很重要。



↑本作武器强化分为添加能力和增强数值，数值的上限是25。

→强化的数值越高，所要消耗的素材就越多，最后需要的素材多得惊人。

孟获的使用条件及其无双传的获得

在第三章时，都市左侧会新出现一个卫兵，与他对话则可以进行本作新增的南蛮任务。一共3关，“南中侵攻战”、“南中攻防战”、“南中平定战”。全部通过后即可使用孟获。他的无双传在“南中平定战”地图3的右上，通过能够获得“密林之溶岩”，用来锻造“灼岩酷烈震”。



↑南蛮王在本作中觉醒变身为狮王。

与《忍者龙剑传Σ2》的联动任务

与《忍者龙剑传Σ2》的联动关卡在第三章出现。首先是绫音，与其对话出现联动任务，完成之。之后是红叶，还是与其对话出现联动任务，完成之。最后是隼龙，按照之前的步骤一样完成。要说的是，每完成一个联动任务，需要进一次别的任务刷新都市，才会出现下一个人物。此三人的任务会在三、四、五章各有一个，一共九个。当全部完成后，能分别获得三人的特别武器，绫音的“风舞小太刀”、红叶的“天龙剃刀”、隼龙的“龙剑”。

《魔王再临》的联动和外传任务

本次《无双OROCHI》的联动任务开启条件有所改变，不再需要之前的游戏存档。“远吕智の野望”会在第二章开启。“妲己の企み”会在第三章开启。“平清盛、愤慨”会在第五章开启。“真远吕智、再临”会在第六章通关后开启。而且这次将PSP版中的很多配信任务作为外传任务直接放到了游戏中，外传任务也是在揭示板上查看，但需要玩家通过一次故事模式的第五章才开启，里面还有很多与《真・三国无双4 猛将传》外传模式同名的关卡，都是刷最终素材的好地方。

与网友交换客将共斗

这次的共斗武将系统非常值得称赞，武将的AI设计的不错，能够非常迅速的完成玩家下达的指令。在战场上，按住L2键就会出现指令，按△键是主动攻击兵器，按○是主动攻击武将，按□键是主动攻击杂兵，按×键是自由战斗，按R3键则是还原成与玩家一起共斗。共斗武将的指令下达后是对3人同时有效的，不能分开下达指令，他们经常能和玩家形成有效的连击，还能作肉盾或者吸引敌将。



→评心而论，本作的共斗武将的AI设计非常出色，绝对不是摆设。

知勇集结与网友交换

在本作的新增要素中，与网友联机暂时交换武将的设定特别有意思。在共斗都市中找网友选择交换即可。获得的客将能在转生祠里查看和调配。客将只能作为共斗武将出场与玩家并肩战斗，并不能单独作为玩家自己的武将使用，但在游戏初期，朋友借给一名强力武将的话，会轻松很多。而交换的武将是满级的，能力还能突破成长限界。



←即使将武将交换给不认识的朋友，玩家也能单方面控制拿回来。

全部武将无双传的准确入手拾取地点列表

名称	地点	名称	地点
夏侯敦无双传	魏传4章，关羽千里行，地图2左上	凌统无双传	吴传4章，夏口の战い，地图2右上
典韦无双传	魏传4章，宛城脱出战，地图5右下	孙策无双传	吴传5章，二つの道，地图6右下
司马懿无双传	魏传5章，五丈原の战い，地图8左上	孙权无双传	共通6章，天顶の塔，地图9左上
张辽无双传	魏传5章，猛将连破，地图2右上	小乔无双传	吴传4章，江东平定战，地图4左下
曹操无双传	共通6章，幻惑の地，地图4右下	赵云无双传	蜀传4章，阿斗救出，地图3左崖上
许褚无双传	魏传4章，长坂の战い，地图3右上	关羽无双传	蜀传4章，成都制压战，地图9左上
夏侯渊无双传	魏传5章，定军山の战い，地图5左上	张飞无双传	蜀传4章，长坂の战い，地图2中央
徐晃无双传	魏传4章，曹操包围网，地图1右上	诸葛亮无双传	蜀传4章，三顾の礼，地图1右下
张颌无双传	魏传5章，操り返す机甲，地图3左下	刘备无双传	共通6章，操り武人，地图1左下
曹仁无双传	魏传5章，石亭の战い，地图3左下	马超无双传	蜀传5章，马谡救出，地图4左下
曹丕无双传	魏传5章，合肥の战い，地图1左上	黄忠无双传	蜀传5章，定军山の战い，地图4右下
甄姬无双传	魏传4章，官渡の战い，地图5左上	魏延无双传	蜀传5章，夷陵の战い，地图7左上
周瑜无双传	吴传5章，知勇集结，地图4右上	关平无双传	蜀传5章，热き血潮，地图5左上
陆逊无双传	吴传5章，夷陵の战い，地图4左上	庞统无双传	蜀传4章，博望坡の战い，地图4右上
O尚香无双传	吴传4章，连锁する战场，地图4中央左崖下	月英无双传	蜀传5章，五丈原の战い，地图5入口处的岩山上
甘宁无双传	吴传5章，合肥の战い，地图5左崖上	貂蝉无双传	共通2章，虎牢关の战い，地图3右上
孙坚无双传	吴传4章，玉玺争夺战，地图6左下	尾嘉艳	共通6章，黑き暴风，地图1右侧的小岛上
太史慈无双传	吴传4章，吴郡攻略战，地图6左上	董卓无双传	共通3章，下邳の战い，地图3入口左侧
吕蒙无双传	吴传5章，樊城の战い，地图5右下	袁绍无双传	共通3章，兵粮防卫，地图1右上
黄盖无双传	吴传4章，刘表奇袭战，地图5右下	张角无双传	共通2章，黄巾の残党，地图4左上
周泰无双传	吴传5章，石亭の战い，地图5左上崖上	孟获无双传	共通3章，南中平定战，地图3右上

全部奖杯获得方法，无双饭们要努力加油了！

奖杯	名称	获得方法	奖杯	名称	获得方法
白金	真・三国无双	获得全部奖杯	银杯	暴威封印	故事模式第3章完成
铜杯	初阵誉・杂兵击破	第一次击破杂兵	银杯	三国鼎立	故事模式第4章完成
铜杯	初阵誉・兵器击破	第一次击破兵器	银杯	三国统一・魏	魏传故事模式第5章完成
铜杯	初阵誉・武将击破	第一次击破武将	银杯	三国统一・吴	吴传故事模式第5章完成
铜杯	将士の雏	第一次教　武将下达指示	银杯	三国统一・蜀	蜀传故事模式第5章完成
铜杯	军师の卵	第一次成功使用卡片计略	银杯	常胜将军	全部任务完成
铜杯	胜利の祝杯	第一次胜利完成任务	银杯	武器完集	全部武器入手
铜杯	锻冶屋の礼状・一	第一次生产武器	银杯	武幻完集	全部武幻入手
铜杯	锻冶屋の礼状・二	第一次强化武器	银杯	战玉完集	全部战玉入手
铜杯	学问所の礼状	第一次制造武幻	银杯	武将卡片完集	全部武将卡入手
铜杯	工房の礼状	第一次制造合成战玉	银杯	宝物完集	全部宝物入手
银杯	共斗への门扉	第一次进入联机都市	银杯	无双传完集	全部无双传入手
银杯	战胜の祝宴	第一次与其它玩家联机完成在线任务	金杯	大司空	都市等级到达最大
银杯	知勇の交流	第一次与其它玩家联机在线交换武将	金杯	大军师	成功使用全部卡片计略
银杯	邪教镇压	故事模式第1章完成	金杯	大将军	等级50达成
银杯	逆臣征伐	故事模式第2章完成	金杯	暴威灭却	故事模式第6章完成

SAW

谜题、陷阱、死亡、折磨，这就是《电锯惊魂》最好的概括。作为一款电影改编游戏，本作无论是气氛营造，还是机关陷阱的设计都可以称为上乘，同时本作也是一款“成就神作”。因为游戏主要内容都是解谜，本文就以各种解谜难点为主线进行攻略。

《SAW》（电锯惊魂）是2004年11月在美国首映的一部恐怖电影。剧情中众多受害者被一名绰号“竖锯“的变态杀人狂绑架，并要求在限定时间内杀死自己以外的其他人，否则将面临死亡，在竖锯布置的机关陷阱间，原本共同患难的人们开始了自相残杀。影片中充斥着神秘、惊悚和暴力，各种杀人手法相当残酷，据称片中一些场面来源于导演詹姆斯童年做过的噩梦。 □文/翅膀

第一章 Amanda

1.游戏开始，首先要拆掉头上的铁面，按照提示先转动左摇杆，出现按键QTE后立刻按下，之后拆右边的，同样转动摇杆后再按键，成功后就可自由行动了。

2.房间的门需要密码，先把镜子对面三个厕所的门都关上，将镜子里厕所门上的数字和镜子上的血迹拼接起来，得到数字437，输入后开门出去。

3.来到一个房间，看到一个男人被关在隔壁，这时出现倒计时，你需要在旁边一个厕所的马桶里找到保险丝，调查满是针头的马桶，当手靠近保险丝后按A键即可拿到，之后打开电闸，救出里面的人。

4.沿路继续前进，注意躲避地上的碎玻璃，走上去会扣HP。遇到第一个敌人，利用棍子或赤手空拳都能轻松解决。之后开有机关的门时要照提示按QTE，不然就会像刚才那人一样被霰弹枪打爆脑袋。

5.在X光片室拿到开锁用的铁钉，到外面的门用铁钉开启转盘的小游戏，把每个圆盘上相同的图案相互连接起来，门就会打开。



←摘掉铁面就能拿40成就，理论上通关后就能拿满1000。

6.一路前行穿过一扇机关门后，在一个小房间内有一个凸出破烂的墙壁，砸碎后出现新的道路，里面拿到保险丝后插到外面的电闸上，打开停尸房的门。遇到旋转按钮机关时，把四个按键分别对准相同颜色的圆点即可。

7.停尸房内停着四具尸体，先从手术架上拿到手术刀，之后从剖开其中一具尸体的腹部找到钥匙，只有三次机会，如果失败会GAME OVER。

8.用钥匙打开原来打不开的门，走独木桥时要用右摇杆做平衡。一路顺梯子跳下，来到太平间，要从几个不同图标的停尸柜中找到钥匙，选错了会被炸死，一般都是从手枪标记的柜子里找到。之后在倒计时内离开即将爆炸的房间。

9.从下来时的梯子的另一边爬上梯子返回，用钥匙启动变电器，把左上角和右下角两个电极分别和两个灯泡连接起来，之后按旁边的开关开门。在一个机关门的房间内打碎墙壁出去，干掉敌人后来到一个倒计时的房间，先去里屋启动电闸，外屋的电视上出现密码，在门前输入密码后出门，拿到钥匙。

10.剧情后开电视侧的门，看到Amanda被药剂机关困住，这里要解一个药剂谜题。首先LT是红色的解毒剂，RT是蓝色的毒剂，这里的机关是按照杠杆原理运动的，上边的机关动一次下边的机关也会跟着动，要设法把红色的流向左边，把蓝色的流向右边。掌握规律后很容易就能解开。成功后第一章结束。

第二章 Jennings

1.到小屋拿到钥匙开门出去，来到一个盛满化学剂的桶前，伸手进去捞到钥匙，方法和以前一样。一路前进，路上霰弹枪陷阱的引线可以从边上拆除，来到被蒸气阻挡的地方，需要转轮来关闭，回头进另一个门剧情。

2.剧情后脖子上被绑了炸弹，从马桶里拿到钥匙开门出去。在通道内迂回前进，路上有一些新的齿轮机关，需要运用大小不同的齿轮把两个固定的齿轮连接起来转动，安装时可以预览是否转动，不转就换另一种，并不难。

3.看到一个人被过电的水电死，从旁边的过道进去，关闭电闸后顺原路过去，会拿到转轮。来到一个倒计时房间，从小屋里拿到连接器，装到外屋的变电器上把电极给合上，之后门打开。

4.回到被蒸气阻挡的地方，用转轮关闭蒸气。来到遍布蒸气的房间，在各条通道内用转轮不断关闭蒸气前进，间歇性的蒸气等其停止的时候通过。干掉一个被箱子罩住头的人后，调查蒸气对面的轮盘，调整轮盘里外的位置，让右边和下边最外侧的管子连接起来，蒸气消失。过去后出现倒计时，要顺原路迅速跑回捞钥匙的水桶处，身后的场景被炸成废墟。

5.从原来被炸弹炸死的人那里开门过去，用转轮关闭火焰。来到一个屠宰场，先把门旁边的肉架推过去，再推里面的，最后推另一个，出门来到一个铁笼子前，把从笼子里出来的敌人全部干掉，在最后一个敌人身上拿到钥匙开门。

6.Jennings被捆在台子上，要在上面的斧子落下来前连续解开四个齿轮机关，不然Jennings会被残忍的开膛。每完成一个机关后斧子就会往上升，但依然要抓紧时间，尤其是最后一个，要逆时针转一圈后才能连接上。成功后第二章结束。

第三章 Melissa

1.一开始有两条路可走，左边要闯过一个倒计时的区域，过一个独木桥后，从门左边的“刀山”过去拿到钥匙，回来开门出去即可。走右边的话路很短，但打火机碰到油桶的话会爆炸，小心点即可。

2.从马桶内找到钥匙，进入水牢，要在倒计时前关闭电闸不然会被电死。先在杂货堆旁找到保险丝，之后根据柱子上的图案在门前输入密码435，开门关闭电闸机关即可。

3.满是碎玻璃的走廊，尽头有个人开枪自杀，留下的手枪可以捡起来用。进旁边的冷气室，尽快从桌子上拿到保险丝，砸碎墙壁出去，不要管那个轮盘。原路返回红色的变电室合上电闸。

4.按开关开门出去，来到户外，有敌人在楼上扔燃烧弹，用手枪轻松击毙。顺梯子上楼，沿着楼道一路搜索，留心脚下的霰弹枪陷阱。来到另一侧的户外，干掉两个正在互殴的敌人，之后调查一个靠近后会显示两行字的墓碑拿到钥匙（其他墓碑都是一行字），如果选错了会被炸死。

5.开大门进去，又进入一个倒计时区域，先在右边的房间内拿保险丝启动电闸开对面的门，干掉敌人后在墙上的亮光处看到密码838，在最里面的门前输入密码开门出去，之后把门关上，等待时间结束。爆炸后返回，从炸开的破墙处进入厕所，在马桶里捞到钥匙，开门走人。

6.找保险丝合上电闸后，在一个有敌人的房间内，打碎天使像拿到钥匙，进入打开的门。干掉身上有炸弹的敌人拿到连接器，开启墙上的电闸后来到一个大房间。



←到马桶捞钥匙感觉相当恶心，不知谁想的馊主意。

PS3 / X360	本刊译名：电锯惊魂		2009年10月6日
动作解谜	KONAMI	59.99美元	美版
BD/DVD	1人	720P	17岁以上





←限制时间的谜题都让人很头疼，难度都在这里了。

7.这里要解救被电锯包夹的Melissa。失败的话会被锯成肉酱。这里有三个类似推箱子的新机关，需要把箱子推到圆型标记处才能成功，谜题并不难，第三个稍微复杂点，多试几次即可。三个都完成后女人被救下，本章结束。

第四章 Oswald

1.一路穿房间前进，没有什么难点，基本都是以前遇到过的谜题。有个地方的齿轮机关里有手枪可拿。

2.来到一处倒计时的区域，先把镜子对面的厕所门关上，从镜子里能看到数字207，之后去走廊内的207房间，解开齿轮机关后即可。

3.一路过关斩将，敌人很多，注意各种武器的消耗，有手枪的话会轻松不少。最后到达有电视的房间，听完录音后从打开的门上楼走过两座独木桥，看到门上有密码锁无法进入。走另一边，进入屠宰场，开始倒计时，先把中间的肉架子推走，再推里面的，最后推门前挡路的架子即可开门出去。

4.来到有很多塑料模特的房间，打开几盏灯后看见模特手臂影子间的密码206。穿过电水池上的独木桥回到密码锁处，输入密码开门干掉敌人，进屋拿到关键道具。

5.原路返回到有电视的房间，开始放毒气，迅速去小屋拿到电子管，注意脚下的陷阱。出来转动轮盘把最外部固定的两条管道连接起来，和以前的方法一样，但要抓紧，桌子上和小屋都有回复道具，来不及就先回复一下再继续解，多试几次应该没问题。

6.继续前进，出现拼图谜题，要拼出一个双手拿着管子的竖锯（电视中经常出现的那个，游戏中所有的陷阱都是他的杰作）图案，每块拼板都可以两两互换，也没有时间限制，难度不大。门打开后又到了救人时间。

7.这次要在四分钟内连续解开三个变电器谜题，虽然是老客户了，但这次难度不小。前两个很简单，但第三个线路图非常大，而且每次读档后图案都不一样。这里要过关，首先前两个不要浪费太多时间，最好在一分钟内解决，然后要知道窍门，不要忽视图案中任何一条线路，要把每条线路都连接到有用的地方，丁字型要连接三条线才行。除此之外就要碰运气了，如果碰到电闸数量多的图会相对容易一些。成功后本章结束。

第五章 Obi

1.一上来向前走就看到Oswald被门板夹死，拾起他身上的道具继续前进。在有蒸气的房间内先从厕所马桶拿钥匙，然后从对面的门出去下楼梯，用转轮关闭蒸气，之后上楼梯继续前进。

2.在有幻灯片的地方得到密码628，出去输入密码打开门，解决变电器后一路前行，；路上有一些敌人，最后从有X标记的地方下去。

3.来到第一个倒计时区域，需要解开两个变电器。左边的先要用转轮关闭蒸气，保险丝也在旁边，搞定后去右边。右边不要走有陷阱的那边，保险丝在左手边的过道里，两个都搞定后迅速出门，身后的房间爆炸。

4.来到第二个倒计时区域，这次要在7分钟内连续解开好几个机关，难度非常大。先走右边，进门后有毒气，迅速找到连接器后到最右边开转盘门进去，把轮盘管道连接上，毒气消失。之后在柜子上找到保险丝解决一个小变电器开门，进去后看到一个超大型的变电器，比上一章最后一个还要麻烦，没有别的办法，只能找窍门+碰运气。搞定后去左边，有两条路可选，一边是敌人一边是刀片阵，建议选前者节省时间。找到第二个大变电器，同样很难，解决后迅速跑出门即可。这个关卡算是迄今为止最难的地方了。

5.继续前进，在熔化炉前使用得到的假肢，得到钥匙，开门后开始救人。这次时间很紧，需要连续解开三个轮盘管道谜题，和上一章一样，前两个很简单，但最后一个很难，唯有不断尝试才能有幸通过。之后第五章结束。

第六章 Jeff

1.沿着路径前走，在一个化学药剂桶里捞到钥匙，开门来到一个大房间，有扇门被密码锁锁住，从左边楼梯上楼，有三盏舞台用的大灯，但只有一个能用，需要找到灯管才能开启另外的两个。

2.从打开的门出去，出现分支路线时先走左边，在柜子上拿到连接器解开管道谜题，开门出去。到一个密码门前走另一条路，顺楼梯进入地下室，在地下室墙缝里看到密码204，用密码打开刚才的门。

3.穿过一段路后在个房间内找到一盏舞台灯的灯管，这时毒气放出，在房间内找到连接器后解开管道谜题，关闭毒气后拿灯出门走人。

4.回到刚才的分支处，走右边，一路上霰弹枪陷阱非常多，一定要留神脚下，边排雷边前进。找到保险丝解开变电器开门。从房间内的三台电视处得到密码838，打开密码门继续前进。

5.一个大房间内，先把右边的管道关掉，之后来到屠宰场，会有个杀猪的小游戏。先打开流水线的开关，之后用砖头把流水线上移动的猪打下去，猪被粉碎后流下来的血会让桶里的钥匙逐渐浮起来，直到拿到钥匙为止，之后进入冷冻室。

6.冷冻室里非常冷，需要在限定时间内把肉架子移开。以进门时的位置为准，先移动左下边的，之后移下面的，再移右上面的，最后把挡住门的架子移开就行了，进门后拿到第二个舞台灯灯管。

7.回到三组舞台灯处，按照左绿、中蓝、右红的顺序调整好颜色，得到密码831。回到最开始有密码锁的大门处使用密码开门，进入舞台救人。

8.这次需要在几台电视中选择对应的两组图案，药瓶对应胶囊、相机对应胶卷、心电图对应心脏等等，选错的话Jeff身上会被扎出一个洞，被扎四次后就会死。电视机因为有雪花会看不清楚，需要一些运气，好在有四次机会所以不算很难。救下Jeff后本章结束。



←玩家遇到的机关陷阱全部都只是这家伙的"游戏"。

最终章 Saw

1.最后一关的谜题非常少，在前几关被虐待的人可以松一口气了，取而代之的是敌人相对多了不少。沿路一直前进，砸碎几段墙壁后进入一场BOSS战。

2.猪头Tapp的攻击力相当高，血量也很厚，用武器硬拼的话会比较吃力，不过场地中有很多霰弹枪陷阱，设置起来引他过来能造成很大伤害。如果之前合成了燃烧地雷的话就拿来用，一次就能伤他一半体力以上。干掉后拿钥匙开门走人。

3.解完一个管道谜题后进入10分钟倒计时，需要在时限内逃出这个房间，这里没有谜题。

4.解开几个简单的谜题后拿到钥匙，开始逃生，路上的谜题都不难，唯一要注意的是一个毒气室，留意自己的体力，注意回复。

5.回到原来的大厅，竖锯要求玩家选择"自由"之门或是"真相"之门，这是两个结局。选择前者的话会进入结局1。选择后者的话，还要再走一段路，最后来到户外，进入结局2。不过无论哪个结局，可怜的主角都逃不出"死"或是"继续折磨"的悲惨命运……

全成就列表

成就名称	点数	解说
Treasure!	10G	第一次打开锁着的容器(柜子箱子)
It Was An Accident	10G	杀死第一个敌人
Self-Defense	15G	杀死10个敌人
Duress	20G	杀死20个敌人
Just Experimenting	10G	第一次使用回复针剂
I Can Stop Anytime	20G	使用回复针剂20次
You've Wasted Your Life	5G	游戏中待机5分钟
Would You Like To Know More?	20G	找到第一份关于精神病院的档案
Who Is The Jigsaw Killer?	15G	找到第一份病历档案
Darwin Would Be Proud	20G	游戏中死亡一次
Kill Or Be Killed	30G	第一次collar detonation杀死一名敌人
Give Me Five!	10G	第一次用人体模型的胳膊杀死一名敌人
Homerun	10G	第一次用棒球棍杀死1名敌人
Sometimes It Sticks	10G	第一次钉头锤杀死1名敌人
Cleaning Up	10G	第一次用墩布柄杀死1名敌人
Pipe Dream	10G	第一次用铁管杀死1名敌人
Surgeon	0G	第一次用解剖刀杀死1名敌人
Penetrated	10G	第一次用针剂杀死1名敌人
You've Been Served	10G	第一次用桌子腿杀死1名敌人
You'll Need This Afterwards	10G	第一次用拐杖杀死1名敌人
Grave Digger	10G	第一次用铲子杀死1名敌人
Lights Off	10G	第一次用台灯杀死1名敌人

成就名称	点数	解说
Hatchet Job	10G	第一次用短柄斧杀死1名敌人
Fire Hazard	10G	第一次用火烤死1名敌人
Splitting Headache	10G	第一次用剪刀杀死1名敌人
Say Hello To My Little Friend	10G	第一次用枪杀死1名敌人
Wait For The Boom	10G	第一次用手留弹(炸弹)杀死1名敌人
Whoops!	10G	第一次用眩晕弹杀死1名敌人
Choked Up	10G	第一次用烟雾弹杀死1名敌人
I'm In Charge	10G	和NPC进入战斗
Curb Stomp	10G	用脚踩死敌人
Merciless	20G	用脚踩死5名敌人
Forced Entry	10G	第一次打开锁着的门
Locksmith	20G	打开5道锁着的门
Professional	50G	打开20道锁着的门
It's A Trap!	40G	完成Reverse Bear 陷阱
What Was That?!?	5G	第一次遇到Pighead
Hit And Run	40G	将Jennings从机关中救出
Damaged Goods	40G	将Amanda从机关中救出
Absent Parent	40G	将Melissa从机关中救出
Aphasia	40G	将Oswald从机关中救出
Eager Student	40G	将Obi从机关中救出
Born Victim	40G	将Jeff从机关中救出
Violence Begets Violence	40G	杀死Pighead
Cost of the Truth	100G	以真相之门完成游戏
Never Truly Free	100G	以自由之门完成游戏

真·女神転生 STRANGE JOURNEY

NINTENDO DS NDS	本刊译名：真·女神转生 奇幻之旅			2009年10月8日
	角色扮演	ATLUS	6279日元	日版
	卡带	1人	1024Mbit	15岁以上

一贯以风格独特而有着漫长历史的RPG《女神转生》系列，在时隔五年后新作终于降临。本作作为女神系列的最新作，虽不是FANS所期待的“4”，但内容本身却有着女神正统系列的血统。系列传统特色如“恶魔会话”、“恶魔合体”等完全保留下来并得到新的进化，此外，游戏中的恶魔会话也是目前为止系列中最丰富的一作。考虑到本作的发售已经有了一段时间，想必玩家对系统已经有了一定的了解，所以本文主要是以一些重点环节与新增要素为主。　□文/桔梗

关于魔晶（デビルソース）

本作恶魔数量已经达到了350体以上，登录至恶魔全书后即可花费金钱进行召唤。而召唤的费用会因该恶魔登录在全书时的等级和技能有关，等级高且技能强力的恶魔的费用自然不菲，好在本作并不是很缺钱，中后期战斗后得到的素材往往卖价都会很高。需要指出的是其中解析度一项MAX的恶魔其召唤费用是半减的。另一点需要注意的是，在恶魔育成的过程中，魔晶要比一般素材珍贵很多，而一般用作材料的恶魔最好是登录升级前的状态，这样做的好处是可以用掉其以后再次呼出，等其升级后获得魔晶。实际上当进行到游戏后期，开始培养自己喜欢的仲魔时，为了继承某些想要的能力，就要找一些具有那些能力的敌人来刷。依下表对照的话可以方便地找出所要的能力而对应的敌人，这样会比较有针对性。



↑魔晶的前三项能力是固定的，后面的可以看成是奖励。

LV	属性	种族	名称	魔晶	技能
1	N-C	伪人	デモニカもどき	デモニカCソース	铳ブースタ
1	N-N	伪人	デモニカもどき	デモニカNソース	一分の活泉・一分の魔脉
1	N-L	伪人	デモニカもどき	デモニカLソース	铳耐性
1	N-N	地灵	ノッカー	ノッカーソース	マハブフ
1	D-C	外道	スライム	スライムソース	毒引っ掻き・ポイズマ
2	D-C	恶灵	ディブク	ディブクソース	ムド
2	N-N	妖精	ピクシー	ピクシーソース	メディア
2	N-L	妖鸟	タンガタ・マヌ	タンガタソース	八百万针・ブフ
3	D-L	凶鸟	オンモラキ	オンモラキソース	マハラギ
3	D-N	妖虫	オキクムシ	オキクムシソース	ポズムディ・ディア
4	N-C	夜魔	ザントマン	ザントマンソース	マハジオ・ドルミナー
4	N-N	魔兽	カソ	カソソース	マハラギ・九十九针
4	N-L	天使	エンジエル	エンジエルソース	メディア・ハマ
5	D-N	邪鬼	グレムリン	グレムリンソース	ブフーラ
5	N-L	妖魔	コッパテング	コパテンソース	マハガル・ジオ
6	D-C	幽鬼	ガキ	ガキソース	毒ガスブレス
6	N-N	地灵	カハク	カハクソース	火炎耐性
7	N-C	堕天使	メルコム	メルコムソース	火炎耐性
7	D-C	恶灵	ポルターガイスト	ガイストソース	スクンダ・ガル
7	N-N	妖精	ゴブリン	ゴブリンソース	奇袭・引っ掻き
7	D-L	凶鸟	イツマデ	イツマデソース	マハラギ・メガクロー
8	N-L	天使	アークエンジエル	Aエンジエソース	火炎耐性
8	L-L	精灵	アーシーズ	アーシーズソース	ジオンガ・マハジオ
8	N-C	鬼女	アチェリ	アチェリソース	メディア・ポイズマ
8	N-C	妖鬼	オニ	オニソース	タルカジャ・三日月斩り
9	N-C	夜魔	リリム	リリムソース	メディア・マリンカリン
9	N-N	魔兽	カタキラウワ	カタキラソース	メパトラ・ムド
9	N-L	妖鸟	ハーピー	ハーピーソース	マリンカリン・チャームディ
9	L-L	灵鸟	ハンサ	ハンサソース	ジオンガ・パララディ
10	D-N	邪鬼	イッポンダタラ	ダタラソース	暴れまくり
10	D-N	妖兽	カクエン	カクエンソース	奇袭
10	L-C	地母神	ペレ	ペレソース	リカーム・回复ブースタ
10	L-N	圣兽	ヘケト	ヘケトソース	ディアラマ・ジオ
10	N-L	天女	アプサラス	アプサラスソース	ブフーラ・メディア
11	D-N	妖虫	ウブ	ウブソース	パトラ・ディア
11	N-N	龙王	ナーガ	ナーガソース	浑身脑天割り・一分の活泉
12	L-L	女神	ハトホル	ハトホルソース	リカーム・回复ブースタ
12	L-N	精灵	エアロス	エアロスソース	ガルーラ・マハガル
12	N-C	妖鬼	アズミ	アズミソース	ラクンダ・成佛の拳
12	N-N	妖精	ジャックフロスト	フロストソース	マハブフ・冰结耐性
13	N-N	珍兽	マメダヌキ	マメダヌキソース	パトラ・アボイドスリーパ
13	L-C	龙神	マカラ	マカラソース	メディア・冰结耐性
13	N-L	妖魔	ヴォジャノーイ	ヴォジャノソース	地狱突き・冰结耐性
14	N-C	鬼女	リャナンシー	リャナンシソース	リカーム・メディア

LV	属性	种族	名称	魔晶	技能
14	L-N	神兽	シーサー	シーサーソース	雄叫び・一分の活泉
14	D-L	妖树	サンショウ	サンショウソース	麻痹引っ搔き・冰结耐性
14	N-L	天使	プリンシパリティ	プリンスソース	ディアラマ・クロズディ
15	D-C	魔王	モラクス	モラクスソース	メガトンプレス
15	D-C	邪龙	チョトンダ	チョトンダソース	ブフーラ・タルカジャ
15	N-N	地灵	スダマ	スダマソース	アイスブレス・スクンダ
15	N-L	妖鸟	コカクチョウ	コカクチョソース	スクカジャ・ディア
15	L-L	灵鸟	スパルナ	スパルナソース	疾风ブースタ・疾风耐性
16	L-N	精灵	アクアンズ	アクアンズソース	ブフーラ・マハブフ
16	N-C	堕天使	ビフロンス	ビフロンスソース	アギラオ・成佛の拳
16	N-N	妖精	ジャックランタン	ランタンソース	マハラギ・火炎耐性
16	N-C	夜魔	フォーモリア	フォモリアソース	牙折り・ドルミナー・マハジオ
17	D-N	妖兽	ライジュウ	ライジュウソース	放电・ジオンガ
17	D-C	幽鬼	モウリョウ	モウリョウソース	ムドオン・アギ・一分の活泉
17	N-N	魔兽	イヌガミ	イヌガミソース	アクセルクロー・突击・见覚えの成长
17	D-L	凶鸟	モーショボー	モーショボソース	ウィンドブレス・チャームディ・ディア
18	N-N	龙王	ノズチ	ノヅチソース	メガトンプレス
18	D-C	恶灵	マカーブル	マカーブルソース	战栗の眼光・一分の魔脉
18	L-N	圣兽	アピス	アピスソース	リカーム・デクンダ
18	N-L	妖魔	カラステング	カラテンソース	マハガルーラ・疾风耐性
19	N-C	妖鬼	モムノフ	モムノフソース	怪力乱神・チャージ
19	N-L	天使	パワー	パワーソース	ラクカジャ・アローレイン
19	N-N	珍兽	チュパカブラ	チュパカブソース	残影・吸血・一分の活泉
19	N-N	妖精	ハイピクシー	ハイピクソース	メディラマ・ピーターパイパー・回复ブースタ
20	L-N	精灵	フレイミーズ	フレイムソース	アギラオ・マハラギ
20	N-C	地灵	バガブー	バガブーソース	追击の心得・火炎ブースタ
20	N-N	地灵	ポギブー	ポギブーソース	追击の心得・二分の活泉
20	N-L	地灵	ブギブー	ブギブーソース	追击の心得・回复ブースタ
20	N-N	女神	フォルトゥナ	フォルトナソース	リカーム・破魔耐性
20	L-L	地灵	ドワーフ	ドワーフソース	タルンダ・ラクカジャ・ディア
21	L-N	御魂	アラミタマ	アラミタマソース	二分の活泉
21	N-N	精灵	ノーム	ノームソース	ジオダインラクンダ
21	L-L	神树	ダフネ	ダフネソース	デカジャ・咒杀耐性
21	L-N	地母神	ズェラロンズ	ズェラロンソース	パララディ・ポズムディ・火炎ブースタ
22	N-C	堕天使	ハルパス	ハルパスソース	アローレイン・铳ブースタ
22	N-N	魔兽	ネコマタ	ネコマタソース	ディアラマ・ダウンディ
22	D-L	妖树	マンドレイク	マンドレソース	マハムド・ディアラマ
22	N-L	妖鸟	カラドリウス	カラドリソース	アムリタ・回复ブースタ
22	D-N	魔人	デイビット	デイビットソース	ベノンザッパー・一分の活泉・一分の魔脉
22	D-N	妖虫	ミルメコレオ	ミルメコソース	切なさ乱れ击ち・クロズディ・一分の活泉
23	D-C	恶灵	インフェルノ	インフェルソース	アギダイン・火炎ブースタ
23	D-N	夜魔	インキュバス	インキュバソース	魅了突き・溶解ブレス
23	D-C	邪鬼	ウェンディゴ	ウェンデゴソース	マハブフーラ・フォッグブレス
23	N-N	妖精	シルキー	シルキーソース	ブフーラ・ディアラマ・回复ブースタ
24	D-C	幽鬼	チュレル	チュレルソース	ディアラマ・アクセルクロー
24	D-N	神兽	カマプアア	カマプアアソース	爆碎拳・チャージ
24	D-C	狂神	オグン	オグンソース	アギダイン・マハラギ・アローレイン
24	N-N	妖鬼	ヤマワロ	ヤマワロソース	マハガル・暴れまくり・ポパスマ
24	D-C	龙神	パトリムパス	パトリムソース	ポパスマ・リカーム・电击ブースタ
24	N-L	天女	アメノウズメ	ウズメソース	チャームディ・サバトマ・破魔耐性
25	L-N	精灵	シルフ	シルフソース	ガルダイン・スクンダ
25	N-N	外道	ドッペルゲンガー	ドッペルソース	テトラジャ・サバトマ
25	D-C	魔王	ミトラス	ミトラスソース	マハンマ・マハムド・デスバウンド
25	N-L	地灵	カワンチャ	カワンチャソース	テトラジャ・毒引っ搔き・ポズムディ
25	L-N	天使	ヴァーチャー	ヴァーチャソース	リカーム・疾风耐性・一分の活泉
25	L-L	灵鸟	フェニックス	フェニクスソース	マハラギオン・ヒートウエイブ・リカーム
26	L-N	御魂	ニギミタマ	ニギミタマソース	二分の魔脉
26	L-L	鬼女	ユキジョロウ	ユキジョロソース	永眠への诱い・冰结ブースタ
26	L-N	邪神	バフォメット	バフォメトソース	ムドオン・咒杀无效
26	L-N	圣兽	パピルサグ	パピルサグソース	グランドアタック・毒针・タルンダ
27	L-N	秘神	カンバリ	カンバリソース	マハンマ・二分の活泉
27	L-L	鬼神	タケミナカタ	タケミナソース	怪力乱神・ガルダイン
27	L-N	妖兽	ヌエ	ヌエソース	ジオダイン・二分の活泉
27	L-L	妖魔	ディース	ディースソース	ガルダイン・电击耐性
27	L-N	邪龙	ハクジョウシ	ハクジョシソース	クロズディ・冰结ブースタ・回复ブースタ
27	N-C	堕天使	オリアス	オリアスソース	タルカジャ・シバブー・疾风ブースタ
28	N-C	珍兽	クダ	クダソース	ジオダイン・二分の魔脉
28	L-N	精灵	ウンディーネ	ウンディネソース	ブフダイン・スクンダ
28	N-N	龙王	ユルング	ユルングソース	メディラマ・フォッグブレス
28	N-N	凶鸟	チン	チンソース	ベノンザッパー・咒杀耐性
29	D-C	恶灵	ピシャーチャ	ピシャーチソース	特攻・バインドボイス
29	N-N	妖虫	モスマン	モスマンソース	マハムドオン・ダウンディ・スクカジャ
29	N-N	幻魔	タム・リン	タム・リンソース	リカーム・マリンカリン・ラクンダ
29	D-C	妖树	スクーグスロー	スクーグソース	アローレイン・ラクンダ・ディアラマ
29	N-N	魔兽	ショウジョウ	ショジョウソース	胜利の息吹・二分の活泉
30	D-C	魔人	マタドール	マタドールソース	挑衅・二分の活泉・二分の魔脉
30	D-C	幽鬼	グール	グールソース	ムドオン・シバブー・アクセルクロー
30	D-N	邪鬼	じゃあくフロスト	ジャアクンソース	アギダイン・ブフダイン・マハムドオン
31	L-N	御魂	クシミタマ	クシミタマソース	二分の魔脉
31	N-N	妖精	ローレライ	ローレライソース	子守歌・マリンカリン・メディラマ
31	D-L	凶鸟	カマソッソ	カマソッソソース	吸魔・生命の泉・铳耐性
31	N-L	妖鸟	タクヒ	タクヒソース	ガルダイン・ディアラマ・大切断
32	L-N	精灵	サラマンダー	サラマンダソース	アギダイン・タルンダ
32	N-C	神兽	マカミ	マカミソース	テトラカーン・スクンダ
32	L-N	女神	パールヴァティ	パルヴァソース	アムリタ・回复ハイブースタ
32	L-L	妖鬼	キンキ	キンキソース	ジオダイン・反击・电击ブースタ
33	D-C	魔王	オーカス	オーカスソース	三分の活泉
33	N-C	堕天使	ダンタリアン	ダンタリソース	ディアラマ・テトラカーン
33	N-N	龙王	ヴィーヴル	ヴィーヴルソース	アギダイン・ジオダイン
33	L-N	圣兽	セイギュウカイ	セイギュウソース	メガトンプレス・二分の活泉
34	N-C	夜魔	キウン	キウンソース	静寂の祈り・ロストワード
34	L-C	地母神	セドナ	セドナソース	ディアラマ・ラクカジャ・マハブフーラ
34	N-N	妖精	スプリガン	スプリガンソース	マハジオンガ・爆碎拳・二分の活泉
34	L-N	幻魔	フロストエース	フロストAソース	ハマオン・ブフダイン・一分の活泉
35	D-C	灵鸟	サンダーバード	サンダーソース	电击ブースタ・电击无效
35	L-C	邪龙	バジリスク	バジリスクソース	石化ブレス・毒ガスブレス・ペトラディ
35	L-C	龙神	グクマッツ	グクマッツソース	メガトンプレス・ディアラマ・アギラオ
35	L-C	邪鬼	ラクシャーサ	ラクシャサソース	モータルジハード・月影・一分の活泉



LV	属性	种族	名称	魔晶	技能
35	N-N	地灵	テイターン	テイターンソース	怪力乱神・チャージ・一分の活泉
35	N-N	神树	マヤウエル	マヤウエルソース	リカーム・胜利のチャクラ・一分の魔脉
36	L-N	御魂	サキミタマ	サキミタマソース	二分の活泉
36	D-C	恶	レギオン	レギオンソース	自爆・二分の活泉
36	N-C	妖鬼	フウキ	フウキソース	ガルダイン・反击・疾风ブースタ
36	L-C	破	アレス	アレスソース	怪力乱神・スクカジャ・物理ブースタ
36	N-N	魔	オルトロス	オルトロスソース	虚空爪激・ファイアブレス・火炎ブースタ
36	N-L	天女	センリ	センリソース	マハガルダイン・パラデイ・回复ハイブースタ
37	N-N	珍兽	イナバシロウサギ	シロウサソース	见觉えの大成长・回复ハイブースタ
37	N-C	鬼神	ゾウチョウテン	ゾウチョウソース	物理ブースタ・火炎ハイブースタ
37	L-C	鬼女	クロト	クロトソース	サマリカーム・梦见针・回复ハイブースタ
37	N-L	妖魔	シワンナ	シワンナソース	アギラオ・物理耐性・铳耐性
38	L-N	幻魔	クラマテング	クラテンソース	疾风无效・一分の活泉・一分の魔脉
38	N-L	天使	ドミニオン	ドミニオンソース	ハマオン・火炎无效・破魔无效
39	D-N	魔人	アリス	アリスソース	エナジードレイン・死んでくれる?
39	D-N	妖虫	アルケニー	アルケニーソース	ムドオン・デイアラマ・バインドボイス
39	D-L	邪神	ミシャグジさま	ミシャグジソース	溶解ブレス・ガルーラ・咒杀无效
40	D-C	魔王	キングフロスト	Kフロストソース	冰结ハイブースタ・冰结耐性
40	D-N	妖兽	ピアレイ	ピアレイソース	狂乱の刚爪・溶解ブレス
40	N-N	幻魔	トラロック	トラロックソース	マカラカーン・一分の活泉
40	L-N	妖精	ヴィヴィアン	ヴィヴィアソース	ラスタキャンディ・デイアラマ・マハブフーラ
40	D-L	凶鸟	グルル	グルルソース	虚空爪激・ベノンザッパー・电击耐性
41	D-N	圣兽	アイラーヴァタ	アイラヴァソース	三分の活泉
41	N-C	狂神	デイオニュソス	デイオニスソース	ファイナルヌード・三分の魔脉
41	N-C	魔神	トート	トートソース	ランダマイザ・マカラカーン
41	L-N	妖鬼	スイキ	スイキソース	ブフダイン・反击・冰结ブースタ
41	L-N	堕天使	オセ	オセソース	冥界破・ラクンダ・パララデイ
42	D-C	妖鸟	ルフ	ルフソース	マハブフダイン・铳无效
42	L-N	秘神	アメノフトタマ	フトタマソース	メデイラマ・天命反转・回复ハイブースタ
42	N-N	魔王	アスラ	アスラソース	アギダイン・物理ブースタ・火炎ブースタ
42	D-L	龙王	ゲンブ	ゲンブソース	タルンダ・ブフダイン・冰结ブースタ
42	N-L	妖树	ザックーム	ザックームソース	アギダイン・火炎耐性・咒杀耐性
43	N-C	鬼女	ラケシス	ラケシスソース	ラスタキャンディ・生命の泉・物理ブースタ
43	L-N	神兽	カイメイジュウ	カイメイソース	暴れまくり・アムリタ・テトラジャ
43	L-L	女神	スカアハ	スカアハソース	グランドタック・ガルダイン・疾风耐性
44	D-C	魔王	バロール	バロールソース	タルカジャ・自爆・火炎ブースタ
44	L-C	地母神	ハリティー	ハリティーソース	エナジードレイン・メデイラマ・回复ハイブースタ
44	L-L	神树	ククノチ	ククノチソース	デイアラハン・ボムデイ・电击无效
45	D-C	地灵	トラルテクトリ	トラルテソース	三分の活泉
45	L-C	幽鬼	ストリゴイイ	ストリゴソース	吸血・电击耐性・疾风耐性
45	L-C	龙神	セイリュウ	セイリュウソース	ガルダイン・疾风ブースタ・铳耐性
45	D-N	破坏神	トナテイウ	トナテイウソース	アギダイン・マハムド・ムドオン
45	N-N	妖兽	マンテイコア	マンテイコソース	マハジオダイン・アローレイン・电击耐性
45	N-L	妖魔	ヴァルキリー	ヴァルキリソース	デイアラマ・テトラカーン・物理耐性
46	D-C	邪鬼	グレンデル	グレンデルソース	暴れまくり・三分の活泉
46	D-N	魔兽	グリフォン	グリフォンソース	虚空爪激・身体异常无效
46	N-N	邪龙	キングー	キングーソース	デイアラマ・雄叫び・ラクカジャ
46	L-L	灵鸟	スザク	スザクソース	マハラギダイン・ボムデイ・火炎无效
47	N-C	鬼神	コウモクテン	コウモクソース	物理ブースタ・电击ハイブースタ
47	L-C	夜魔	サキュバス	サキュバスソース	ファイナルヌード・メデイラマ・エナジードレイン
47	D-N	死神	ヘル	ヘルソース	マハムドオン・マハブフーラ・サマリカーム
47	N-L	天使	ソロネ	ソロネソース	メギド・サマリカーム・火炎耐性
48	L-N	圣兽	ビャッコ	ビャッコソース	マハジオダイン・狂乱の刚爪
48	L-N	幻魔	クー・フーリン	クフリンソース	チャージ・食いしばり・グランドタック
48	D-L	邪神	パチャカマク	パチャカマソース	ランダマイザ・ムドオン・咒杀无效
48	N-L	天女	サラスヴァテイ	サラスヴァソース	サマリカーム・回复ハイブースタ・冰结无效
49	N-N	龙王	ウロボロス	ウロボロスソース	マハジオダイン・三分の魔脉
49	D-N	魔人	ホワイトライダー	ホワイトソース	真理の雷・电击ブースタ・三分の魔脉
49	N-C	鬼女	アトロポス	アトロポスソース	マハンマオン・マハムドオン・一分の魔脉
49	L-N	神兽	キマイラ	キマイラソース	真理の雷・マハラギオン・スクカジャ
49	L-N	魔神	インテイ	インテイソース	アギダイン・ジオダイン・メデイラマ
49	D-L	凶鸟	アンズー	アンズーソース	见觉えの成长・ジオダイン・电击无效
50	D-C	魔王	モロク	モロクソース	モータルジハード・猛反击・火炎ハイブースタ
50	N-C	堕天使	デカラビア	デカラビアソース	メギド・ジオダイン・チャクラウォーク
50	N-N	妖精	オベロン	オベロンソース	デイアラハン・チャームデイ・精神异常无效
50	N-L	妖鸟	タイホウ	タイホウソース	フォッグブレス・见觉えの成长・疾风无效
51	D-L	女神	イシュタル	イシュタルソース	アムリタ・疾风吸收
51	L-L	妖树	アルラウネ	アルラウネソース	见觉えの大成长・メデイラマ・ファイナルヌード
51	L-L	大天使	ヴィクター	ヴィクターソース	メギドラ・天扇弓・マカジャマ
52	D-C	魔王	ロキ	ロキソース	ロストワード・冰结无效
52	D-N	妖兽	カトブレパス	カトブレソース	メガトンプレス・石化の咒い・石化ブレス
53	N-C	妖鬼	ベルセルク	ベルセルクソース	ラスタキャンディ・物理ハイブースタ
53	N-C	女神	パラスアテナ	アテナソース	テトラカーン・物理无效
53	D-L	堕天使	ミスラ	ミスラソース	マハンマオン・マハムドオン・冥界破
53	L-L	邪神	トウテツ	トウテツソース	メギド・トリッキーダンス・身体异常无效
54	L-C	地母神	ダイアナ	ダイアナソース	サマリカーム・铳ハイブースタ
54	N-L	妖魔	シウテクトリ	シウテクソース	マハラギダイン・火炎无效・二分の活泉
55	D-N	夜魔	ワイルド・ハント	ワイルドソース	狂气の粉碎・アローレイン・チャージ
55	N-C	死神	オルクス	オルクスソース	モータルジハード・三分の活泉・三分の魔脉
55	N-N	地灵	ゴグマゴグ	ゴグマゴグソース	猛反击・デイアラハン・ボズムデイ
55	L-N	幻魔	クルースニク	クルースソース	至高の魔弹・マハンマオン・生命の泉
55	L-L	神树	ハオマ	ハオマソース	リカーム・デイアラハン・铳无效
56	D-C	魔兽	アーマーン	アーマーンソース	狂气の暴虐・胜利の雄叫び
56	N-N	幽鬼	クドラク	クドラクソース	エナジードレイン・マハムドオン・生命の泉
56	L-N	圣兽	スレイプニル	スレイプソース	メパトラ・雄叫び・三分の活泉
57	L-C	鬼神	ジコクテン	ジコクソース	物理ハイブースタ・疾风ハイブースタ
57	D-N	邪鬼	ギリメカラ	ギリメカラソース	不屈の斗志・テトラカーン
57	L-N	魔神	プロメテウス	プロメテソース	デイアラハン・魂捧げの夜伽・火炎无效
58	L-C	地母神	アシエラト	アシエラトソース	物理ハイブースタ・铳ハイブースタ
58	D-N	破坏神	セイテンタイセイ	セイテンソース	物理ハイブースタ・物理无效
58	L-N	狂神	アラミサキ	アラミサキソース	ロストワード・二分の活泉・二分の魔脉
58	L-C	秘神	キンマモン	キンマモンソース	メギドラ・精神异常无效・二分の魔脉
58	L-C	龙神	ショクイン	ショクインソース	デイアラハン・见觉えの大成长・静寂の祈り
58	D-N	死神	ペルセポネー	ペルセポネソース	サマリカーム・マハガルダイン・一分の魔脉
59	D-N	灵鸟	ヤタガラス	ヤタガラスソース	アギダイン・火炎吸收
59	N-L	魔人	レッドライダー	レッドソース	トリスアギオン・火炎ブースタ・三分の魔脉
59	L-L	天女	ペリ	ペリソース	メデイアラハン・デイアラハン・スクカジャ
60	D-C	魔王	アバドン	アバドンソース	フォッグブレス・不屈の斗志・猛反击
60	N-C	堕天使	ゴモリー	ゴモリーソース	永眠への诱い・ラプラスの魔・アムリタ
60	N-N	龙王	ヤマタノオロチ	オロチソース	猛反击・ポイゾマ・三分の活泉
60	N-N	妖精	テイターニア	テイタニアソース	真理の雷・アムリタ・二分の魔脉
61	D-C	邪神	アルシエル	アルシエルソース	猛反击・三分の活泉
61	L-N	邪龙	ムシュフシュ	ムシフシソース	マハジオダイン・アムリタ・石化ブレス
61	D-L	神兽	アヌビス	アヌビスソース	マハンマオン・マハムドオン・デイアラハン
61	D-L	妖树	アールキング	アルキングソース	狂气の暴虐・ラクカジャ・电击吸收
61	N-L	天使	ケルプ	ケルプソース	メギドラ・ハマ・疾风反射
62	D-N	死神	ゲーデ	ゲーデソース	マハムドオン・サマリカーム・トリッキーダンス
62	L-N	幻魔	ハヌマーン	ハヌマーンソース	不屈の斗志・猛反击・生命の泉
63	D-C	大天使	イスラフィール	イスラフソース	メギドラオン・冰结吸收
63	N-C	邪龙	テイアマト	テイアマトソース	冰结ハイブースタ・二分の活泉・二分の魔脉
63	L-L	鬼女	ダーキニー	ダーキニーソース	マハムドオン・デイアラハン・アギダイン
64	L-C	地母神	ブラックマリア	Bマリアソース	メデイアラハン・子守歌・电击ハイブースタ
64	D-N	妖兽	カブラカン	カブラカンソース	タルカジャ・メガトンプレス・三分の活泉
64	D-L	凶鸟	カウ	カウソース	自爆・アギダイン・アムリタ
64	L-L	神树	イグドラシル	イグドラソース	デクンダ・デカジャ・铳吸收
64	L-L	女神	トラソルテオトル	トラソルソース	デイアラハン・リカームドラ・冰结无效
65	D-C	邪龙	ニーズホッグ	ニズホグソース	铳ブースタ・冰结反射
65	L-C	鬼神	ビシャモンテン	ビシャモンソース	物理ハイブースタ・冰结ハイブースタ
65	N-N	龙王	アナンタ	アナンタソース	メデイアラハン・デイアラハン・见觉えの大成长
65	L-N	魔神	オメテオトル	オメテオソース	トリスアギオン・绝对零度・マカジャマ
66	N-C	魔兽	ケルベロス	ケルベロスソース	追击の心得・三分の活泉
66	N-C	夜魔	リリス	リリスソース	サマリカーム・溶解ブレス・吸魔
66	N-N	妖鬼	オンギョウキ	オンギョウソース	奥义一闪・猛反击・物理ハイブースタ
66	L-L	大天使	カズフエル	カズフエルソース	ガルダイン・疾风ハイブースタ・疾风耐性
67	D-C	幽鬼	ヴェータラ	ヴェータラソース	冥界破・奥义一闪・タルカジャ
67	N-L	妖魔	ガネーシャ	ガネーシャソース	妖花烈风・デイアラハン・タルンダ
68	N-C	鬼女	ランダ	ランダソース	テトラカーン・デイアラハン・ランダマイザ
68	D-L	邪神	パレス	パレスソース	マハムド・见觉えの大成长・冰结反射
69	D-N	神兽	バロン	バロンソース	不屈の斗志・三分の活泉
69	L-C	大天使	アズラエル	アズラエルソース	ラグナロク・火炎反射
69	L-N	魔人	ブラックライダー	ブラックソース	绝对零度・冰结ハイブースタ・三分の魔脉
69	L-L	龙神	ケツアルカトル	ケツアルソース	食いしばり・メパトラ・火炎ハイブースタ
70	N-C	邪鬼	ヘカトンケイル	ヘカトンソース	狂气の粉碎・精神异常无效
70	L-C	夜魔	マーヤー	マーヤーソース	メギドラオン・コンセントレイト・精神异常无效
70	D-N	破坏神	カルテイケーヤ	カルテイケソース	ラスタキャンデイ・チャージ・铳ハイブースタ
70	L-N	圣兽	スフィンクス	スフィンクソース	マハガルダイン・ロストワード・一分の魔脉
70	D-L	凶鸟	フレスベルグ	フレスベソース	大冷界・リカーム・疾风反射
71	D-C	灵鸟	ガルーダ	ガルーダソース	杀风激・火炎反射
71	D-N	魔王	ツイツイミトル	ツイツイソース	メギドラ・メデイアラハン・リカーム
71	L-N	妖兽	フエンリル	フエンリルソース	狂气の粉碎・猛反击・アイスブレス
71	L-L	魔神	オーデイン	オーデインソース	冰结ブースタ・电击ブースタ・电击反射
72	L-N	秘神	カーマ	カーマソース	デイアラハン・天扇弓・胜利のチャクラ
72	D-C	邪龙	ファフニール	ファフニルソース	テトラカーン・生命の泉・狂气の粉碎
72	L-N	幻魔	ヘイムダル	ヘイムダルソース	刹那五月雨击ち・デイアラハン・运命の角笛
72	L-L	女神	ノルン	ノルンソース	サマリカーム・ラプラスの魔・疾风吸收
73	D-N	女神	ラクシュミ	ラクシュミソース	メシアライザー・胜利のチャクラ
73	L-C	狂神	アテイス	アテイスソース	リカーム・不屈の斗志・捧魂の法
73	L-L	地母神	スカデイ	スカデイソース	大冷界・ブフダイン・ムドオン
74	L-L	大天使	スラオシャ	スラオシャソース	天罚・チャクラウォーク・电击反射
75	N-N	妖精	デモニホ	デモニホソース	サバトマ
75	D-L	邪神	サマエル	サマエルソース	デイアラハン・破魔无效・咒杀无效
76	L-C	鬼神	トール	トールソース	狂气の粉碎・奥义一闪
76	D-N	死神	ネルガル	ネルガルソース	リカーム・マハンマオン・マハムドオン
77	D-C	魔王	スルト	スルトソース	ラグナロク・火炎ハイブースタ
77	L-N	魔神	ハチマン	ハチマンソース	魅惑の雷击・ジャッジメント・二分の魔脉
78	D-N	龙神	コウリュウ	コウリュウソース	三分の活泉・三分の魔脉
78	L-C	魔人	ペイルライダー	ペイルソース	杀风激・疾风ブースタ・三分の魔脉
79	L-C	女神	アマテラス	アマテラスソース	メシアライザー・火炎反射
79	L-L	地母神	セイオウボ	セイオウボソース	招来の舞踏・メデイアラハン・一分の魔脉
79	L-L	大天使	ハニエル	ハニエルソース	ジオダイン・电击ハイブースタ・电击耐性
80	L-N	秘神	カンギテン	カンギテンソース	サマリカーム・招来の舞踏・三分の魔脉
81	D-N	狂神	テスカトリポカ	トリポカソース	メギドラオン・三分の活泉
82	L-L	大天使	マンセマット	マンセマトソース	メシアライザー・メギドラオン・サバトマ
83	D-N	魔人	トランペッター	トラペタソース	忌念の战栗・二分の活泉・二分の魔脉
84	L-C	威灵	アリラト	アリラトソース	物理反射・铳反射
84	L-L	大天使	メタトロン	メタトロンソース	审判の光・物理吸收
85	L-C	破坏神	スサノオ	スサノオソース	冥界破・混沌の海・疾风ハイブースタ
85	D-L	邪神	セト	セトソース	雄叫び・电击无效・疾风无效
86	L-N	魔神	ヴィシュヌ	ヴィシュヌソース	リカーム・メシアライザー・至高の魔弹
87	D-N	死神	モト	モトソース	妖花烈风・マカラカーン
88	D-C	魔王	マーラ	マーラソース	狂气の粉碎・チャージ・テトラカーン
89	L-L	大天使	セラフ	セラフソース	ビッグバン・火炎吸收・破魔无效
90	D-N	魔人	マザーハーロット	ハーロットソース	バビロンの杯・三分の活泉・三分の魔脉
91	L-C	破坏神	シヴァ	シヴァソース	魅惑の雷击・ジハード
92	D-N	狂神	マサカド	マサカドソース	胜利の雄叫び・奥义一闪・不屈の斗志
94	D-L	邪神	デミウルゴス	デミウルソース	物理反射・ジハード・铳ハイブースタ

首先要找到想要的能力、然后具备这些能力的目标怪也就基本可以锁定在一定的范围内，这样可以有针对性找到它们，通过恶魔交涉后并收为己有。后面要做的就是将其进行培养（其实就是升级），使其能力完全觉醒。接下来的工做就是将其做成魔晶并记下系统生成的密码，以便下次再用时可以方便地找到。关于密码系统这一环节，我们会在后面的文中提到。

关于插件(メインアプリ,サブアプリ)

插件也是本作的新增要素，准确地说是一种类似能力扩展道具的东西，且一般都是自动型能力。其中主插件メインアプリ一般是故事主线进行中就可以陆续得到，而关键重点在于辅助插件サブアプリ。游戏中可以得到的插件很多，每个插件都有自己的SIZE大小，同时装备的数量不能超过总SIZE值的限制，关于这一点在插件装备时可以清楚地看到。关于辅助插件的分类还是比较多的，分明运用不同场合，比如处于行走时，处于战斗时，还有关于恶魔会话以及仲魔等级上升都有着很细化的能力。这里需要提出的是关于恶魔会话时的能力本作中进行了一定的简化，使其从原有的恶魔能力中分离出来，这一点做得很好。

↑游戏中关于辅助插件一类是有着自己的SIZE规格的，总量不能超过。

处于行走时

名称	价格	SIZE	说明	必要素材	入手方法
エネミーバイバイ	8000	2	遇敌率减少	魔王の石片	M12完成
エネミーララバイ	8000	4	遇敌率大幅减少	–	EX14「ここに妖精の街を作りたいの(1)」
エネミーホイホイ	2000	2	遇敌率上升	道行の勾玉	M16完成
エネミーコイコイ	2000	2	遇敌率大幅上升	–	EX任务
レッドカーペット	–	5	不遇敌	–	2周目
HPリカバーSI	2000	1	行走时一定距离自身HP小回复	–	初期
HPリカバーSII	2000	2	行走时一定距离自身HP中回复	魔王の胃液	M15完成
HPリカバーMI	4500	3	行走时一定距离全员HP小回复	魔王の石片	M12完成
HPリカバーMII	12500	5	行走时一定距离全员HP中回复	吸时性アステリア	M20完成
MPリカバーSI	4500	3	行走时一定距离自身MP小回复	魔王の胃液	M15完成
MPリカバーSII	12500	5	行走时一定距离自身MP中回复	妖精の竖琴	EX3「ブルージェット号夺还作战」
MPリカバーMI	12500	5	行走时一定距离全员MP小回复	吸时性アステリア	M20完成
MPリカバーMII	24500	7	行走时一定距离全员MP中回复	–	EX任务
ハニー・ビー	–	1	地图上能显示出全阶层	–	–
スキャニングゼロ	–	5	地图上能显示阴影部分的区域	–	–
フロストアイコン	–	0	地图上能显示出可爱的图标	–	2周目
ナース	4500	2	经过有毒和睡眠的区域时能减少异常状态附着率，经过损血区域时能减少所受伤害。	魔王の胃液	M15完成
メディック	4500	4	经过有毒和睡眠的区域时能大幅减少异常状态附着率，经过损血区域时能大幅减少所受伤害。	–	EX任务

处于战斗时

名称	价格	SIZE	说明	必要素材	入手方法
百太郎	2000	3	受到敌人奇袭的场合，一定确定回避	フェザーロック	M6完成
サプライザー	2000	2	先制攻击确率上升	道行の勾玉	M16完成
ギボアイズ	–	3	光标锁定敌人时会有的简易属性状态显示	–	EX11「ブラックボックス回收(1)」
ヒロえもん	2000	2	战斗结束后，物品掉落率上升	フェザーロック	M6完成
ホワイトアルバム	4500	3	战斗结束后，取得经验值增加	夜魔の甘露酒	M26完成
シュセンドー	4500	3	战斗结束后，金钱增加	夜魔の甘露酒	M26完成

处于仲魔等级上升时

名称	价格	SIZE	说明	必要素材	入手方法
プレゼンター	2000	2	仲魔容易给予道具	魔王の真瑜牛角	M7完成
ロングパースデー	8000	4	仲魔必定给予道具	干支月宫镜太阳镜	M24完成
ギャンブラー	500	1	仲魔的技能容易发生变化	魔王の石片	M12完成
ダブルダウン	2000	2	仲魔的技能必定发生变化	–	EX任务
ヘラクレス	2000	2	一定确率“力”+1	–	EX任务
オルフェウス	2000	2	一定确率“魔”+1	–	EX任务
オライオン	2000	2	一定确率“体”+1	–	EX任务
アキレス	2000	2	一定确率“速”+1	–	EX任务

处于恶魔合体时

名称	价格	SIZE	说明	必要素材	入手方法
珍兽コンバータ	1000	0	恶魔合体时，通常二身合体场合，合体结果为“魔兽”的场合会变为“珍兽”。	珍兽の玉	EX9「狩猎の腕を竞おうぞ」
魔人コンバータ	1000	0	恶魔合体时，通常二身合体场合，合体结果为“幻魔”的场合会变为“魔人”。	死兆石	EX12「脱出作战」
秘神コンバータ	1000	0	恶魔合体时，通常二身合体场合，合体结果为“魔神”的场合会变为“秘神”。	秘密の经典	EX10「トイレに潜む者」
コペルニクス	–	0	合体事故发生率为100%	–	EX21「ブラックボックス回收(2)」
フラカストロ	500	0	合体事故发生率为零	魔王の石片	M12完成
狂神招来	1000	0	合体事故发生时，如有诞生“狂神”的可能性的话，则一定可以诞生出“狂神”	–	EX任务
ラプラス	1000	0	恶魔合体时，通常会诞生出高等级恶魔太阳镜	干支月宫镜	M24完成
パラケルスス	1000	0	恶魔合体时，原有恶魔的等级会代替现在恶魔的等级	道行の勾玉	M16完成

处于恶魔会话时

名称	价格	SIZE	说明	必要素材	入手方法
フルムーントーク	500	1	满月时可以对恶魔进行简单的对话	フェザーロック	M6完成
グリーングラス	12500	5	敌恶魔主动成为仲魔的概率提升	吸时性アステリア	M20完成
ライトインヘル	2000	2	敌恶魔求饶概率提升	魔王の真瑜牛角	M7完成
リラクゼスプレー	12500	5	恶魔会话进行中，在交谈气氛不好时，可以将气氛变好	フェザーロック	M6完成
ティー・アミティ	2000	2	当敌恶魔快放弃成为仲魔的时候，可以让其重新考虑	干支月宫镜太阳镜	M24完成
プラスアイテム	12500	5	当敌恶魔给予物品后，可以让其再给予一个	魔王の真瑜牛角	M7完成
プラスマッカ	4500	3	当与敌恶魔进行金钱交易时，可以讨价还价	魔王の真瑜牛角	M7完成
ウィズアイテム	4500	3	敌恶魔变为仲魔时可以得到物品不可与其他“ウィズ”系插件同时装备	夜魔の甘露酒	M26完成
ウィズマッカ	4500	3	敌恶魔变为仲魔时可以得到金钱不可与其他“ウィズ”系插件同时装备	夜魔の甘露酒	M26完成
ウィズヒール	4500	3	敌恶魔变为仲魔时可以得到回复不可与其他“ウィズ”系插件同时装备	夜魔の甘露酒	M26完成
フレンドアイテム	8000	3	与仲魔相同的恶魔存在时可以得到物品不可与其他“フレンド”系插件同时装备	魔王の胃液	M15完成
フレンドマッカ	8000	3	与仲魔相同的恶魔存在时可以得到金钱不可与其他“フレンド”系插件同时装备	魔王の胃液	M15完成
フレンドヒール	8000	3	与仲魔相同的恶魔存在时可以得到回复不可与其他“フレンド”系插件同时装备	魔王の胃液	M15完成

其他场合

名称	价格	SIZE	说明	必要素材	入手方法
手札は7枚	100000	9	插件的SIZE无视，装备时除了此插件，可以再装6个	–	2周目
新女神转生	?	1	好像是游戏数据的……?	–	2周目

名称	效果	必要素材	入手方法
エネミーアピアランス	敌出现感知，由青色为红色	–	初期
素材サーチA	素材的搜索和感知	ヴェルヌの端末	故事进行：M5
素材サーチB	用于搜索上位素材，并在地图上以银色表示出来	ゴエティアイト	故事进行：M20(素材：エリダヌス1F)
素材サーチC	用于搜索最上位素材，并在地图上以金色表示出来	ヒランヤ	EX44「ウサギをつかまえて！」
アンロックA	A类型防御门的解析与开锁	フェザーロック	故事进行：M6(素材：アントリア1F)
アンロックB	B类型防御门的解析与开锁	ファインダイト	故事进行：M13
アンロックC	C类型防御门的解析与开锁	リメディウム	故事进行：M26素材：グルースB2F)
アンロックD	D类型防御门的解析与开锁	クレメントベル	故事进行：M28
アンロックE	E类型防御门的解析与开锁	丰穰の角	素材：グルース1F
ゲートサーチA	A类型秘密门的解析与开锁	开示の勾玉	故事进行：M8(素材：ボーティーズ1F)
ゲートサーチB	B类型秘密门的解析与开锁	道行の勾玉	故事进行：M16(素材：デルファイナス3F)
ゲートサーチC	C类型秘密门的解析与开锁	–	故事进行：M20
ゲートサーチD	D类型秘密门的解析与开锁	御先の勾玉	故事进行：M28
ゲートサーチE	E类型秘密门的解析与开锁	闻得の勾玉	EX33「异国のマレビト神」
エネミーサーチA	A类型敌人的解除与发现	カイアストの镜	故事进行：M11(素材：ボーティーズ1F)
エネミーサーチB	B类型敌人的解除与发现	宿耀镜	故事进行：M25
エネミーサーチC	C类型敌人的解除与发现	求闻持の镜	素材：ホロロジウムB4F
スペーススキャナA	从管制点向隐藏场所A移动	豚王の爪	故事进行：M15
スペーススキャナB	从管制点向隐藏场所B移动	巨人の牙	故事进行：M26
ダークスキャナA	A类型阴暗地点可视化	萤雪石	素材：デルファイナス4F
ダークスキャナB	B类型阴暗地点可视化	炯眼石	素材：ジャック部基地1F
ダークスキャナC	C类型阴暗地点可视化	灵鸟石	素材：ホロロジウムB6F



精灵合体的等级升降调整的分析

1、大天使、邪神、魔神、死神、破坏神、魔王、魔人、秘神、珍兽、狂神，以上几类不能与精灵进行合体。

2、凶鸟、妖树、邪鬼、妖虫、邪龙、恶灵、外道、幽鬼与精灵进行合体的结果都是降级，这一点需要注意。

3、精灵同类之间的合体固定为御魂。

实际上本作中加了不少种族，算上精灵合体的规则限制，玩家需要适应一下。

↑精灵合体时的升降级可以清楚地看到。

LV	属性	种族	名称	种族素材
8	L-N	精灵	アーシーズ	魔兽、地灵、夜魔
12	L-N	精灵	エアロス	天使、妖魔、妖精
16	L-N	精灵	アクアンズ	妖鸟、妖鬼、鬼女
20	L-N	精灵	フレイミーズ	天女、龙王、堕天使
21	L-N	精灵	ノーム	神树、圣兽、地母神
25	L-N	精灵	シルフ	灵鸟、龙神
28	L-N	精灵	ウンディーネ	女神、神兽
32	L-N	精灵	サラマンダー	幻魔、鬼神

种族	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
女神	↓	↑1	↑1	↓	↓	↓	↓	↓
灵鸟	↑1	↓	↓	↓	↓	↓	↑1	↓
神树	↓	↓	↓	↑1	↓	↓	↓	↓
天使	↑2	↓	↓	↑1	↓	↑1	↓	↑1
妖鸟	↑1	↓	↑2	↓	↑1	↓	↑1	↓
妖魔	↓	↑1	↓	↑2	↑1	↓	↓	↓
天女	↓	↑2	↑1	↓	↓	↓	↓	↑1
神兽	↓	↑1	↓	↓	↑1	↓	↓	↓
圣兽	↓	↓	↓	↑1	↓	↑1	↓	↓
幻魔	↑1	↓	↑1	↓	↓	↓	↓	↓
妖精	↓	↑1	↑2	↓	↓	↓	↑1	↓
魔兽	↑2	↓	↓	↑1	↑1	↓	↓	↓
地灵	↑1	↓	↓	↑2	↓	↓	↓	↑1
龙王	↓	↑2	↑1	↓	↓	↑1	↑1	↓
地母神	↓	↑1	↓	↓	↓	↓	↓	↑1
龙神	↓	↓	↑1	↓	↓	↓	↓	↓
鬼神	↑1	↓	↓	↑1	↓	↓	↓	↓
堕天使	↑2	↑1	↓	↓	↑1	↓	↓	↓
妖鬼	↓	↓	↑2	↑1	↓	↓	↓	↑1
鬼女	↑1	↓	↓	↑2	↓	↑1	↓	↓
夜魔	↓	↑2	↑1	↓	↓	↑1	↑1	↓

关于本次主人公的成长类型分析

主人公的成长类型是根据游戏初期回答NPC的提问而决定的，根据对问题所回答的不同，初期能力和成长类型都会发生变化。另外，关于状态中的“魔”和“体”两项不要忽视。特别前者是关系着主人公的魔法防御的，游戏中的最终BOSS和隐藏BOSS的魔法非常强力，如果此项值太低的话，敌方一些强力魔法可以轻易秒杀主人公，关于这一点希望能得到大家一定的重视。



↑主角的强弱还是很重要的。

游戏初期与NPC的问答

问题	No	回答	问题	No	回答
1	1	铳を手放しナイフで应战の准备		2	应援は他待に任せ给油に戻る
	2	使える弹丸を探しに行く		3	近くに着陆し他のヘリを待ち合流
	3	见つからないよう气配を消す	5	1	神职者を尊重し监视するにとどめる
2	1	工作を优先し何もしない			
	2	亲友の仇を取るため铳を击つ		2	ただちに拘束する
	3	仇をとれる作战への变更を求める		3	软禁などで行动を制限する
3	1	任务を第一に交代人员を待つ	6	1	成功する（以上问答认为没问题了的话，选此项结束对话）
	2	生活できるうちは待つ			
	3	すぐに归还する		2	无理だ
4	1	ただちにキャンプへ急ぐ		3	わからない

主人公成长类型的回答

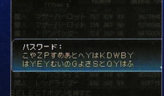
成长类型	问题1	问题2	问题3	问题4	问题5	问题6	重点成长
攻击型	1	1	1	1	1	1	力
魔力型	3	1	3	2	1	1	魔
体力型	2	1	1	2	2	1	体
速度型	3	3	3	3	3	1	速
运气型	2	2	2	2	2	1	运

主人公的初期状态

成长类型	HP	MP	力	魔	体	速	运	剑攻	铳攻	防御
攻击型	56	32	7	5	5	6	5	22	15	21
魔力型	58	37	5	7	6	5	5	20	13	22
体力型	63	32	5	5	7	5	6	20	13	23
速度型	55	35	5	6	5	7	5	20	13	21
运气型	60	36	6	6	6	6	7	21	14	22

而关于“体”一项也是不能忽视的，熟悉女神系列的玩家都知道本系列一贯对“体”的要求比较高，“体”关系着角色的HP和物理防御，如果一味追求攻击方向培养的话，后期强力及隐藏BOSS的战斗会相当被动。像系列以往的作品都可以证明这点。因为在女神系列的战斗中，战斗中的分工是非常重要的，攻击的输出不一定非要全部依赖主人公，这一点主要根据队伍中的仲魔强度来分配工作，而且并不是每作的主人公都有《真女神转生3》的人修罗那样强。主人公的首要任务是不能死，否则直接会游戏结束，所以保命是最优先的。

关于常规的恶魔密码与一些制作人的密码



本作在获得恶魔的方式上除了系列传统的恶魔合体外，还可以通过密码输入的方式来得到恶魔。此外，游戏中还存在着一些隐藏或是游戏发售后由官方在其游戏主页上公布的部分密码。比如输入“SUNMONTUESWEDNESTHURSFRISATURDAY”后会出现LV83的“邪神セト”等，密码大致为为两种，一种是在恶魔全书中自动生成的，另一种为官方公布。有意思的是，以下是本作一部分制作人员的名字，他们也会在本作中作为密码的形式存在。这其中不乏一些强力恶魔，比如金子一马的名字就对应湿婆。

密码	恶魔	技能1	技能2	技能3	技能4	技能5	技能6
KAZUMAKANEKO	シヴァ	ジハード	メシアライザー	招来の舞踏	不屈の斗志	胜利の雄叫び	三分の魔脉
EIJIISHIDA	マーラ	ファイナルヌード	至高の魔弹	不屈の斗志	胜利の雄叫び	铳ブースタ	–
SHOGOISOGAI	ヤタガラス	挑衅	テトラカーン	マカラカーン	奇袭	胜利のチャクラ	–
KENICHITSUCHIYA	ピクシー	メギドラオン	メディアラハン	–	–	–	–
KAZUYUKIYAMAI	プロメテウス	チャージ	狂气の粉碎	–	–	–	–
YUKISAKAMOTO	オニ	火炎耐性	冰结耐性	电击耐性	疾风耐性	–	–
MEGUMISHIRAISHI	フェンリル	ラグナロク	冥界破	物理反射	疾风吸收	破魔无效	胜利の雄叫び
TATSUYAWATANABE	ハチマン	ジハード	ラスタキャンディ	胜利の雄叫び	–	–	–
SAWAOKATO	ヌエ	メディア	メディラマ	メディアラハン	メシアライザー	サマリカーム	リカームドラ
MITSURUHIRATA	スライム	ビッグバン	メシアライザー	ラスタキャンディ	ランダマイザ	精神异常无效	身体异常无效
KENKOGA	イナバノシロウサギ	特攻	ディアラハン	スクカジャ	–	–	–
ATSUSHIMOTOUCHI	ティターニア	アギダイン	ブフダイン	ジオダイン	メギドラオン	永眠への诱い	ディアラマ
TAKASHIKATO	ネコマタ	アギラオ	メガクロー	猛反击	–	–	–
KAZUYAHONDA	シルキー	ブフーラ	绝对零度	ディアラマ	メディア	切なさ乱れ击ち	–

现已确定的隐藏要素

1.二周目追加要素

二周目后，将解禁恶魔合体的等级限制，且主人公身上的初始召唤位置就有12个。除此之外将追加EX任务和4个辅助插件（可以直接购买），最后还有个追加的隐藏迷宫。（隐藏迷宫的地点位于：グルース1F隐藏地点被天使之力堵住的门）

2.继承要素

本作二周目将继承金钱、装备、消费物品、素材、恶魔全书以及开放的恶魔合体。

3.不会继承的要素

魔晶、插件类、贵重品、地图情报和任务（主线+EX），这些统统不会继承。另外，关于主角也不会继承（包括等级、TYPE、名字、能力）



←隐藏要素中，其中不乏一些只有二周目才能得到的恶魔存在，大家找找看。

一路追寻马可波罗当年的足迹
前往传说中如天堂般美丽的香格里拉
能够实现任何愿望的圣石究竟是……？

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

第一章 惊险处境

从昏迷中醒来，德雷克发现自己正躺在车厢之中，右手无意识的摸了摸肚子，才发现满手是血，怎么回事？自己怎么受了这么重的伤？

勉强站起，从车厢一头出去，竟然是悬空的，下面就是万丈悬崖！顺着车厢的把手和可以攀爬处小心向上爬去，碎裂的车厢上面时不时滚落下各种部件，好几次都从德雷克的身旁擦肩而过，不禁惊出了一身冷汗。终于在车厢彻底坠下悬崖之前跳上了安全的地方，模糊的记忆片段开始逐渐清晰起来……

阳关、沙滩、美味的果汁，对德雷克来说可是难得的假期，费恩这家伙却很不识相的跟你提起了13世纪时马可波罗的宝藏，怂恿你和他一起干上一票。虽然探险是德雷克最大的爱好，可这次听上去未免太不靠谱了一些，摇摇头刚想拒绝，费恩递过来的一张写有拉丁文的文献彻底改变了德雷克的主意：原来当年马可波罗离开蒙古返回欧洲时，成吉思汗曾经送给他600名水手和大量的船只，然而最终跟随他回到欧洲的却只剩下了18个人。马可波罗在游记里从来都不会有任何的隐瞒，但是这次却只字未提，究竟是为了什么？莫非真有宝藏不成？好奇心旺盛的德雷克态度立马来了个一百八十度大转弯，主动踏上了费恩的“贼船”，这时，另外一名搭档也出现了，她就是克洛伊，老熟人了……

回忆暂时中断，现在德雷克还得继续拖着伤痛之躯继续前进，从地上的尸体身上捡到一把手枪，沿途闪闪发光的东西是收集用的宝藏。拉开大门进入后可以补充弹药，用枪射掉门上的锁出去后会遇到一个敌人，可惜还没等我们还击，这个倒霉的家伙就被边上的汽油桶给炸死了。来到另一节车厢之中，正准备从上面破碎的天窗处爬上去时发生了爆炸，昏昏沉沉的德雷克再次陷入了回忆之中。

商议好初步计划的德雷克刚回到自己住着的旅馆房间中就有人敲门，原来是克洛伊，她准备和德雷克在找到宝藏后两人携款私逃，把费恩那哥们给扔了……美女的提议还是很有诱惑力的，两位老情人敲定后便开始了缠绵。

回忆再次中断，从车厢内破的洞口向对面跳过去，沿管子向右爬上再摔回雪地，前进一段找到一个人面匕首，德雷克终于彻底想回忆起了这段时间的遭遇。

四个月前，土耳其，三人开始了行动。进入下水道后兵分两路，德雷克和费恩潜入馆藏偷取地图，克洛伊则负责切断博物馆的电源以及开车接应。

第二章 破门而入

跟着费恩前进，走到尽头上岸爬上石头，接下来需要顺着水管攀爬，尽头发现似乎是条死路？此时按方向键的上键，会发现原来路在上面，费恩会搭你一把手让你跳上去，把梯子放下来接他，再顺着竖井爬上去打开井盖进入建筑物内。

够不着的梯子处需按住三角键让费恩先上去把梯子放下来。2楼的通道被灼热的蒸汽封锁，阀门开关就在右侧沿楼梯上去。之后是一连串跳跃，圈键可跳至较低的平台和隐蔽，出去的门上安装了一个报警器，需要沿着右侧电话线找到开关扳下才能出去。

出门后潜行到保安后面用方块键可以偷偷将其放倒，爬门上到二楼，这里有两个保安，一人干掉一个。接下来的中庭德雷克走左边，费恩走右边，各自放倒保安后在中间门口会和。此处门上的警报器需要爬上门右上关闭再合力搬开。

接下来的大庭院保安众多，左侧那拨不用理会，需要先后摆平水池下面靠柱子的保安、靠着水池的保安、正前方里面的保安，右上的保安（爬边上的墙偷袭），费恩会自己摆平右侧走廊里的两个保安。接着爬窗户进入下一个场景。

此处有四个保安，费恩提议使用麻醉枪，每人各干掉两个后，合力推动车子当垫脚石跳到上面去，之后德雷克先用钩爪爬上去。此时会有一个保安从下面门里出来并用枪指着还在下方等待的费恩，需要在上面迅速用枪干掉之。接着爬横梁，出来后看到了此行的目标：一座高塔。

上方某平台处费恩会提示你“他在你的上面”，扯住保安的腿将其扔下去后，费恩开玩笑说“现在他在你下面了……”沿着建筑物的顶部继续前进，干掉几个保安后终于来到了塔前，“女士优先”——费恩这小子的嘴什么时候都是这么欠抽。

接下来的一段剧情，德雷克将翡翠杯毫不心疼的砸碎，得到的却是一张看不清楚内容的地图，费恩正忍不住开口抱怨，德雷克注意到地上的松脂后灵机一动用打火机将其点燃，地图上的内容逐渐浮现出来。原来当年马可波罗竟然就已经发现了香巴拉——也就是我们所熟悉的香格里拉，但他们似乎是因为拿了传说中的莫陀摩尼石而被诅咒，最终漂流到了爪哇岛。然而接下来意想不到的事情发生了，费恩这家伙竟然在这个时候突然翻脸，原来这家伙心更黑准备独吞，故意触发警报后独自跑路。此时德雷克需要上演生死大逃亡，跳楼梯、跳窗户、钻地下水道，可谓无所不用其极，然而最终还是被警察重重包围……

一个月后，正在狱中独自郁闷不已的德雷克被好友苏利花钱救了出来，克洛伊也在此时出现，虽然对后者已经心存芥蒂，最终三人还是准备合作前往婆罗洲。让克洛伊在内部做接应，里应外合，争取在费恩一伙之前找到传说能够实现任何愿望的圣石。

第三章 婆罗洲

来到婆罗洲，德雷克与苏利刚前进没多久就接到克洛伊的通信，原来她已经事先在这附近埋置了数颗炸弹，需要德雷克将其设置好。路上绿色的装置就是炸弹了，靠近后按三角键就可进行设置。接下来需要穿越数个敌人把守的地区，考验德雷克射击技术的时候到了，途中的掩体一定要利用好，只要不是持续被击中，德雷克的体力就会自动恢复。需要注意的是，德雷克只能随身携带一长一短两种枪械，敌人扔手雷过来时需要迅速逃离现在的位置。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：神秘海域2 纵横四海			2009年10月13日
	动作冒险	SCEH	399港币	港版
	蓝光	1-10人	1080P	13岁以上

在敌人的营地处清场后需要找到埋藏在此处的四颗炸弹并设置好，有两颗在第一个窝棚附近，另外一颗在第二个窝棚左侧，最后一颗在第三个窝棚这边。从营地向右走发现下面有两个士兵正在折腾发动机，苏利建议偷袭，谁知这时边上突然来了一个敌人，真是偷鸡不成蚀把米……学习肉搏战，方块键可以连续攻击，一旦被敌人制住后需要按三角键进行反制。

第四章 发掘现场

来到敌人指挥部附近，通过望远镜看到雇佣费恩的头目似乎是一个俄罗斯人。此时引爆炸弹将敌人全吸引走，苏利会在上方掩护你，利用潜行技能将途中的敌人一一搞定后来到了指挥部中。通过阅读此处的文献得知，原来当年马可波罗一行并没有带走圣石，而是别的什么“可怕的东西”，这也就意味着那颗能够实现任何愿望的圣石还留在了香巴拉。而费恩一伙人的目的并不是寻找什么所谓的宝藏，而是打算循着马可波罗当年的足迹寻找到香巴拉以及那颗圣石！

此时苏利紧急联系德雷克告知费恩一伙已经回来了，时间已经不够我们及时撤出了。没办法了，只能打一场硬仗了，大批敌人会从对面冲过来，屋内右侧桌上可以补充手雷，利用手雷的杀伤力和房屋进行掩护射击，好容易打退这波人后会有不少敌人强袭远处的苏利，此时需要尽快将这帮家伙搞定。接下来还有一个拥有重机枪的塔楼需要用手雷炸毁才可安全离开。

沿路来到遗迹之中，利用地上的松脂做成一个火把，跟随地上的血迹找到尽头的骷髅，得到其手上的地图后确定了下一个目的地是尼泊尔。刚要离开遗迹却被费恩一伙抓个正着，克洛伊假装押解并放跑了两人。一路狂奔，尽头是一处悬崖，脚下是波涛汹涌的大海，经典的跳崖戏码再次上演……

第五章 市区战

尼泊尔，刚上来就被一辆悍马追杀，此时需要一边逃命一边持续射击紧追着的悍马，终于在生死一发的间隙将其击毁，侥幸捡回一条小命。

接着需要先搞定前面的一波敌人，之后进入左侧的屋内，此处敌人众多，利用掩体和手雷总算是杀出重围，尽头处却遭遇一辆架有重机枪的卡车，眼看着就要完蛋的时候一发火箭弹将卡车炸上了天，回头一看，谢天谢地，克洛伊总算是及时赶到。

红色的大门从这边打不开，让克洛伊先等着，从左侧的柱子处爬上房梁绕到了另一面，刚把锁打坏，两人就又遭遇到了新的一批敌人。进入建筑物内，有



一个门被木板封住了，此时需要用枪将三块木板一一打碎才能通过。

第六章 险恶时刻

接下来的一个开阔场景是大型枪战处，建议先到右侧卡车上干掉敌人拿到火箭筒，这么好使的武器不用白不用。敌人的进攻一波接着一波，耐心利用掩体与之周旋，地上有许多武器可以拾取，弹药不够了随时补充。好容易打退所有敌人后刚前进不久又遇到了新的援军，这次还有一辆架有重机枪的卡车堵在了路口，建议此时先撤回开阔地利用掩体消灭掉主动出击的敌人，最后再去干掉重机枪。

完事后从右侧小巷进入建筑物，进电梯前会遇到新的敌人，这种家伙全身裹着厚厚的防弹衣，手拿喷子，一旦被近身喷上一下会非常危险。迅速解决这种敌人的秘诀是直接射击头部，命中两枪后即可打碎其头盔，再补一枪即可搞定。电梯开到一半突然没电，德雷克虽然侥幸跑了出来，克洛伊却被困在了电梯之中，需要先找到电源开关救她出来。不断向上走，途中敌人虽然不少，但多是分批出现，没有什么威胁，最后在顶楼小房间的配电室打开开关与克洛伊汇合。

屋顶的游泳池内，德雷克忽然玩心大起跳进去畅游了一番，对此克洛伊很是无语。从最高的平台处沿绳索滑下，接着遭到武装直升机的追杀，一路逃到某层楼房间内部后，直升机再次出现打碎一面墙。此时如果不能迅速击坠直升机的话一定要在第二发导弹射过来的时候躲到右侧的角落，否则会直接摔死。再次回到平台上，有几处需呀放下吊桥才能通过，最后利用从敌人手中躲到的火箭筒终于将一直尾随在后的直升机彻底击毁。

沿绳索滑下去的途中，绳索突然断裂，倒霉的德雷克给摔了个不轻。利用垃圾桶当脚垫爬上管子，下来后遇到了老熟人记者艾莲娜和她的搭档摄影师杰夫。

第七章 他们正跟着我们

德雷克不放心这两人继续留在如此危险的地方，决定带着两人逃跑，克洛伊认为这样会拖累大家，一番争吵后克洛伊还是妥协了。

解决最初的一波追兵后发现通往对岸的路被湍急的河流封锁，此时需要往左走，与克洛伊合力上到高台后，先用枪射击下方黄色汽车处的气罐将其炸到下游去；再在地上捡一个气罐朝绿色汽车扔过去将其射爆。如此两辆汽车就会在尽头搭成一座简易浮桥通过。接下来的场景，从左侧迂回过去干掉上方的重机枪，再利用重机枪的火力解决掉从后面包抄上来的敌人援军。终于来到了寺庙门口，艾莲娜一脸“我就知道这次的麻烦就是你引起”的表情，德雷克费了一番口舌才终于让艾莲娜和杰夫留在寺庙门口等待，自己则和克洛伊进去寻找线索。

第八章 城市的奥秘

这里是一个谜题，解谜的关键在于眼前雕像四只拿武器的手的姿势。按SELECT键可以翻阅德雷克的日记，找到记载有雕像姿势的那一页，然后按照日记上的姿势将雕像摆放好。此处需要从右侧断掉的柱子处才能爬上2楼，上去后先往另一头走，之后发生坍塌，就能直接从1楼走上2楼了。雕像最上面的两只手需要在角落里往上顺着石头攀爬过去才能够得到，姿势摆放正确后，雕像的肚子会打开，用那把人面匕首插入后激活机关，大厅中央水池中的水退去，露出了入口。

两人进入遗迹中，一边聊天一边前进。没想到地上突然裂开，两人都掉了下去，此时是在一个封闭的小空间中，上方布满了尖锐铁钉的木板正不断压下。危急关头，发现边上的齿轮装置，用枪连续射击打坏掉上下两个齿轮的几个齿之后钉板终于停了下来。离开这个危险的地方，最终来到一个极为宽敞的大厅之中。

第九章 一线光芒

又到了解谜时间，先用面前的控制器将光柱投射到对面人脸标记的门上，必须将光柱投射到上面那只眼睛才行，此时过去，用匕首插在门上即可将上方的第一把巨剑放下来。顺着巨剑爬上去，到达顶端后顺着另一侧平缓下方的剑刃走到对面去，小心千万别掉下去。然后沿路向左攀爬到红色人头附近，发生剧情，红色人头的嘴张开，往右走，找到一条可以攀爬的路线后下到下面的台阶处。调整这里的镜子控制器，将光柱投射到另一个三眼门上，第二把巨剑放下。

顺着第二把巨剑再次爬上顶端再走另一端，然而就在快要走到剑刃尽头时突然断开了无法再前进，此时需用用枪支射击对面雕像顶部有白光透出的圆形部分。连续数枪后终于让其中的白光透了出来，接着利用虚浮在空中的小塔到达控制器处调节光柱通过小塔找到第三张脸处，第三把巨剑终于也放了下来。机关成功破除后，下方地面雕像的嘴张开，进去后将匕首插进机关。眼前这堆本来杂乱无序的石头开始逐渐变化，并最终模拟出了一座山峰的形状，这个就是香巴拉的入口了！德雷克用笔将眼前这座山峰在地图上标记出来后，外面传来一阵嘈杂声，看来费恩一伙也尾随着赶到这里了。

第十章 只有一条路

遗迹只有一条路可以逃出去，那就是原路返回。与费恩一伙的遭遇是不可避免的了，然而本关无需与敌人硬抗，因为我们的目的只是单纯的逃出去而已，所以根本不必与众多敌人死缠，一直沿路往回跑即可。不过进入甬道内部之后，由于地形狭窄，所以拦在前面的敌人就必须一一解决掉了。之前在尼泊尔市区进电梯前遭遇过的那种全身防弹衣的敌人，以及使用盾牌





的敌人建议用手榴弹解决掉。

狂奔至寺庙门口与艾莲娜与杰夫汇合，此处终于没法再逃了，利用地形做掩护，几个伙伴也都可以提火力支援，需要小心敌人的两个狙击手，都站在高处，是优先解决的对象。全灭敌人后才发现摄像师杰夫肚子挨了一枪，伤势很严重，德雷克不顾克洛伊的劝阻，坚持要带着重伤的杰夫一起逃命。

第十一章 不停移动

由于德雷克一只手扶着杰夫，所以只能使用短枪械类的武器。最好让克洛伊和艾莲娜两人在前面开路，只要老老实实跟着他们走即可。沿途会遇到不少架有重机枪的卡车，遇到这种情况不要慌张，旁边肯定都是有小路可以绕过去的，基本都不需硬拼。

逃到一个房间内后发生剧情，由于带着个伤员导致大家的速度大为减慢，后方的追兵已经越来越近。克洛伊再三劝说德雷克放弃杰夫都遭到了拒绝，眼看追兵马上就要破门而入了，情急无奈之下克洛伊只好拔出手枪指向了德雷克……

费恩一伙也恰在此时追了进来，对方头领抬手一枪就把重伤的杰夫杀死。面对这种穷凶极恶的家伙德雷克终于感到了无力，然而就在他说出了香巴拉入口的秘密后，对方却单方面毁约，让费恩带人把德雷克与艾莲娜干掉灭口。还好艾莲娜反应敏捷，两人才算是成功逃离虎口。



第十二章 拦截列车

现在的目标是要向水塔进发，然后赶往火车站拿回被夺走的人面匕首。需要注意德雷克手头已经没有任何武器，要突破眼前这个场景，应该先从上方的平台向左来到尽头干掉这上面的敌人得到手枪。然后回到出发点跳下去，利用潜行和暗杀以及敌人的行动规律，挨个将落单的敌人全部清除。之后左侧的楼梯需要两人合力才能上去，上去后发现门被封住了，木板在对面打不开。

艾莲娜留在门口等候，德雷克跳到边上的广告牌用手枪将木板全部打坏后艾莲娜就可以穿过门了。此时会从四周陆续出现不少敌人，广告牌有三个方向，不停翻跃到另一组广告牌后可以用其当作掩体将敌人全部搞定。到达水塔后两人决定分开行动，德雷克前往火车站夺取匕首，艾莲娜则开车接应。

从左侧顺着绳索滑下来到火车站附近，推开车子后进入一个仓库中，这里需要先跳到2层的平台向左走来到有一节火车的地方，在火车内部门口找到开关直接撞了出去。恩，看来出场的声势有些太大了一些，大批敌人被惊动围攻上来。两头都有狙击手，打退敌人最初一小波的攻势后建议马上将狙击手都干掉，这是威胁比较大的单位。防弹兵的处理方式就不再多说了，最后会上来两个超重型的敌人，不但身穿超级防弹衣，连头盔都是防弹的，手里端着重型转轮机枪，简直就是攻防一体的超级战争堡垒！这里是干不掉他们的，坚持一会后自动发生剧情，艾莲娜开车及时赶过来接走德雷克去追赶火车。

第十三章 敏捷行动

德雷克独自跳上了火车，沿着车厢一直前进，有的地方需要从火车顶部过去。注意在火车顶部的时候前方有时候会有指示灯，如果来不及躲避就会直接给撞下火车摔死。有一节车厢尽头是死路，这里需要往回走一点然后从窗户爬出去才行。

敌人数量不多，不过到了后期会有直升机从外面追杀你，在尽头一个需要开关才能打开的门前，必须先用边上的火箭筒给直升机一下才能安心开开关。

第十四章 隧道

从这里再往前走，敌人的一个士兵头子会不断派上众多小弟来阻挠你。最开始的只是一匹普通士兵，这个比较好解决。但是接下来就需要再次面对火车站出现过的超重型堡垒般的士兵了，这家伙的火力极为凶猛且防御力超高，正常打的话你根本没办法用手中的枪解决掉他。而且也不要妄想用近身战，一是近身战你根本不是他的对手，二是此处你也没法近身，其所在的圆木车厢无法跳过去，结果只能是直接摔死。对付他的诀窍在于利用环境，没错，连续两枪将其站立的圆木上的带子打断后圆木就会滚落开来，那家伙也会直接摔死……

接下来出场的是武装直升机，这次咱们可以坐进坦克的重机枪台前和它面对面的PK了。攻击目标自然是直升机本体，不过它每隔一段时间就会发射数枚导弹过来，此时需要优先攻击那些导弹，尽量将飞来的导弹全部击落，最终成功干掉直升机。

现在，轮到士兵头目亲自出场了，这家伙还是比较强悍的，不过和那种战争堡垒型的敌兵比起来就差的多了，尽量多用枪支射击其头部，近身战多用反制技也无需害怕。之后发生剧情，好容易追上克洛伊后这家伙竟然拒绝与德雷克一起行动，费恩更是一枪命中德雷克的肚子，遭到追杀的德雷克在命悬一线之际射中了火车车厢中的煤气罐，接着就是轰的一声……

第十五章 列车失事

场景再次回到了第一章刚开始的时候，原来是这么一回事……简要的把第一章前半段的部分重复一次后（注意有少许不同），情节直接跳到了第一章末尾德雷克在风雪中找到人面匕首的部分。此时会出现大批的敌兵，由于现在手头没有武器，所以要先用暗杀搞定几个敌人夺取武器。之后就是大枪战了，敌人一共有三波，会先后从数个方向攻过来，对付他们切记不要死守在某一个地方，这里的掩体非常多，由于场景比较大，可以用来跑动周旋的余地也很大，应该使用运动战逐步消灭敌人的有生力量。

这里左上有火焰可以攀爬出去的地方先不要出去，否则会直接死亡。最后会再出现三个防弹兵，由于这几个家伙移动速度比较快而且总是一起行动，所以需要稍微费些功夫。这里提供一个比较简单的打法，先爬到中央的车厢顶部，等防弹兵上来后就按圈键攀住车厢的边缘，等其靠近后直接按方块键抓住其腿扔下去就可以秒掉，重复三次即可。全都搞定后终于可以从左上角出去了，重伤再加上刚才这场激烈的战斗，德雷克的体力终于耗尽，失去意识之前仿佛看到有一个人正从前方走来……

第十六章 我在哪里

苏醒过来的德雷克发现自己正躺在一个大帐篷里，一位身穿毛皮大衣肩背腰刀的陌生男子走了进来，说的却是德雷克完全听不懂的西藏语。两人面对面瞎比划了半天，基本就是鸡同鸭讲，只能大概判断出是这位陌生男子救了他，并让德雷克跟他出去见一个人。

走出帐篷，外面阳光明媚而温暖，部落里的成年人都好奇的远远注视着德雷克。走着走着，一个皮球滚到了德雷克脚下，抬头一看，原来旁边有几个小男孩正在踢球玩，将皮球踢过去并逗这群小男孩道“把球再踢过来”，几个小孩只是咯咯笑着不说话。再往前走，又是几个小孩躲在路边的围栏后面，笑着和德雷克玩起了躲猫猫的游戏。虽然是面对着一个外来人，部落里的气氛依旧欢乐和融洽，让德雷克羡慕不已。

跟随陌生男子来到一座房前，在里面竟然见到了久违的艾莲娜，原来那天在火车站分手后，她又开车顺着铁轨一直在后面追，并从列车失事的地方追到了这里，德雷克将事情大致经过告诉艾莲娜后又出来一名白人男子。此人自我介绍叫做雪佛，他在几十年前就曾经率领探险队追查到这里，听到德雷克的经历后热情劝德雷克继续冒险。

虽然再三被朋友们的出卖已经让德雷克心灰意冷，但是雪佛却二话不说就硬是让刚才带路的陌生男

子丹津引领德雷克去附近的遗迹看看。

第十七章 登山

进洞后跟着丹津一直走，这里会用到少许的登山技巧，不过在看到德雷克徒手在雪壁上攀爬的高超技巧后，估计会让许多现实中的登山高手们汗颜不已……前进途中会发现一具尸体，从其身旁捡到一幅绳索，丹津将绳索套上钩子钩住了上方石壁并利用绳索跳到了对面。“不是吧？！”虽然心惊不已，德雷克还是跟着体验了一把惊心动魄。

再往前走又会发现一具尸体和绳索，这时可以看到对面的高台上有狼晃过。丹津似乎完全无视狼的威胁，带领着德雷克继续前进，在一座悬空的雪桥上面又发现一具尸体，从其身上遗留的文献碎片来看应该就是几十年前和雪佛一同过来的探险队员之一了。接着雪桥突然崩塌，两人险些葬身悬崖，虽然保得一命，前往对面的路却没了。

此处需要从边上合力让德雷克爬上小崖壁，向左来到雪檐尽头再跳到对面，一路攀爬到刚才断裂的雪桥对面，接住冲刺跳过来的丹津，“伙计，你欠我一命。”接下来的平台进行跳跃时德雷克一不小心失足差点摔下去，关键时刻还是丹津抓住了德雷克的手，“好吧，咱俩扯平了”。

下一个场景先独自向左走，刚通过一处狭窄地带身后的路就被突然坍塌的岩石堵死。来到有断梯的地方，发现地上有一具尸体和手枪，捡起手枪打碎旁边悬挂着的冰锥终于重新绕了回来。

谁知刚出来就看见丹津正被一头怪物袭击，这种怪物主要就是近身战，行动速度很快，皮也比较厚，拉远距离可以用枪射击。被近身攻击有两种情况，一种可以先三角后方块躲开，另一种是被其掐住脖子，此时需要用枪快速射击其头部。最后两人终于合力将怪物击退。

继续前进，在刚才捡到手枪的尸体处合力爬上梯子，接下来一处平台需要用枪射击左侧崖壁上的木箱，将其打下来后再利用系在其上的绳子荡过去，终于来到遗迹入口。

第十八章 冷酷的心

进入遗迹内部，需要两人先踩住外侧机关才能开墙，再踩住内侧机关，之后各走一边。跳到一个杠杆上会拉开岩壁上的楼梯机关，此时需要迅速跳跃攀爬通过此处，否则时间一到岩壁缩回去后就会摔死。接下来需要沿楼梯到下面和丹津同时扳动各自的机关，就会放下对方边上原本悬在高处的圆柱状物体。

上去，攀爬着跳过圆柱，这里需要注意的是后两个圆柱的上部边上都是有铁板的，由于圆柱的转动如果爬得太过靠上撞在铁板上后就会摔下去。之后需要跳到跳到对面的齿轮上，并利用风车旋转的间隙快速冲过去，顺着横杆往下跳两次后先爬上这个十字横杆，再跳到左侧的杠杆上。接着需要用绳子跳到对面，在绳子上的时候可以用左摇杆调整方向，跳过去后原本着力的断桥突然崩塌，赶紧附在齿轮上跳了下去。下来后是好几个齿轮机关，来到最下面，从竖着转动的齿轮左侧攀上去，拉动开关，许多石柱升了上来。

通过石柱阵的时候需要注意，途中那些悬吊的拉杆都是有时间的，必须迅速通过。终于来到了大雕像前面，一条贴莲花构成的笔直通道就在眼前，这条路会慢慢消失，必须快速跑过去。进入遗迹大厅内部，发现地上躺着许多尸体，从服装上来看应该是当年的纳粹士兵，尸体都是头部中枪而死，德雷克怀疑是雪佛干的。拉开中间的机关后上方掉下来一部“电梯”，同时出现的还有三只之前遇到过的那种极为难缠的怪兽。

别开玩笑了，刚才两人合力才勉强打退一只，现在2v3该怎么办？！当然不是硬拼啦。迅速爬到较高的平台处再跳上中间悬着的小平台上，自动发生剧情，德雷克会射击刚才的开关，“电梯”会带领两人迅速上升。就在快要出去的时候，一只怪兽突然跳上来扯住了德雷克的脚，此时需要迅速连续射击其头部才能活命。

再次回到地面，却远远的望见部落里已经是一片火海！

第十九章 围攻

赶回部落，发现虽然被烧了，但是人员并没有太大伤亡，一来老弱病残都事先被疏散，二来部落里的男子大多骁勇善战，即便是费恩等人的雇佣军也没能讨得了好去。丹津因为担心自己的妻儿，遂带着德雷克一路向外冲杀。

突围的过程中会遇到许多的敌人，不过好在部落里的战士们也会使用弩箭协助杀敌，丹津更是十八般武器样样精通。弩箭属于双手用长武器，弹药数量不多，装填速度慢，但因为涂了剧毒，所以一旦命中就可以起到一击毙的效果，不妨试用一下这种武器看是否适合你。

途中左侧有一个重机枪，这里可以再干掉几个敌人后迅速冲上去干掉里面的敌人进行制压，之后再用重机枪就可以轻松搞定此处众多的敌人了。跟随丹津进入一座房屋内，楼上有两个敌人要干掉，来到屋顶，大量的敌人正从下方准备攻上来。利用掩体与之周旋，防弹兵直接用手雷炸死完事，下面还有几个使用火箭筒的敌人，务必优先重点照顾。搞定此处后再次跟随丹津进入另一间屋内，刚用望远镜向外张望，就看见一辆坦克的炮口正瞄向了这边——跳！！

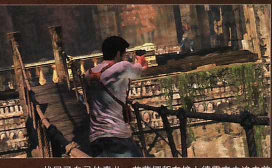
第二十章 猫与鼠



坦克会从左侧开过来，千万不要痴心妄想与之硬拼，主炮一发就能要了你的小命，顶部的重机枪也极为凶残。一上来就应该迅速向右跑，先干掉对面掩体后面的两个敌人，来到房屋前的走廊前，稍等一会丹津打开房屋大门后跟随着冲进去。

出来后在桥洞那会有一个防弹兵，再往前走还有零星的敌人，之后是一片有不少房屋废墟的开阔地。此处坦克也会在对面的街道上紧追而至，这里最正确的打法应该是什么都甭管，直接跑到斜对面，爬上楼梯往小桥处跑过去。刚到桥上就会发生剧情，坦克一炮将桥炸成了碎片，跟随丹津从屋里逃命。

接下来就是对付坦克的战斗，要彻底解决坦克一共需要四发RPG，不过每只RPG都只有一发炮弹。也就是说，你需要先后切换四次战斗地点，每到一个战斗地点，捡起屋顶的RPG给坦克一发后你就会发现附近不远处会有一个使用RPG的士兵（为什么这玩意儿一到他们手里就弹药无限呢？），射杀后赶过去捡起RPG再继续攻击坦克。最后一处还有不少狙击手，利用掩体慢慢将其全部清除后再过去。搞定坦克后，丹津也终于



找回了自己的妻儿，艾莲娜驾车接上德雷克去追击前面的车队。

第二十一章 护送部队

追人的反被人追……后面突然蹿上来一辆敌人的车子，剧情后跳上去将敌人干掉，之后需要蹲在车上干掉其余车上的敌人。一般每隔一段时间自己所在车辆就会开始着火，此时需要及时跳到临近的车子上。连续跳车数次后发生剧情，将一个防弹兵踹下车子后使用车尾的重机枪将尾随的众多敌人全部解决掉，注意务必优先保护艾莲娜的车子。

重新跳回艾莲娜驾驶的车上，眼看前面只剩下最后一辆车，那辆应该就是带路的车子了，德雷克正准备跳过去，谁知前面车上突然钻出一个人，二话不说抬手就是一发火箭弹射了过来！两人所在的车子被炸下了悬崖，刚才这哥们估计两人肯定是活不了了，通过无线电汇报完毕后便驾车扬长而去。这时，两双手突然出现在了悬崖边上，原来刚才两人及时跳车躲过了一劫。通过望远镜看见原本交由雪佛保管的人面匕首被费恩一伙的头目抢走，接下来的作战计划就是潜入修道院内部。

第二十二章 修道院

顺着悬崖向上攀爬的过程中，德雷克低头看了一眼下方艾莲娜的领口突然来了一句“无限风光在险峰”……“你真是贼心不改啊！”“没有，我说的是这里的风光，没别的意思。”

此时身上又没了武器，先将悬崖边上的敌兵扯腿扔下去，再逐步暗杀掉附近巡逻的零散士兵补充枪支弹药。再往前走便是修道院的入口处，这里分布了不少的敌兵，干掉几个后终于引起了敌人的警觉，一场枪战在所难免。搞定此处的敌人后，前面左侧会有一个重机枪阵地。沿着木板桥前进到一定程度后右侧会突然出现敌人援兵，此时应该迅速回撤，先解决掉右侧的敌人后再去端掉重机枪阵地。之后需要用重机枪掩护艾莲娜过来，会有大量敌人从后方涌过来，机枪的子弹就不用节省了，防弹兵不少，给他们接近了可没啥好事。注意优先解决两侧的狙击手。

两人合力打开门后，艾莲娜会告诉你下面有一捆绳子，先从柱子边上的红色砖块扶梯处下去，注意这

些红色砖块都很松，抓的时间长了就会掉下去，所以攀爬的速度一定要快。捡起绳索扔给上面的艾莲娜，通过独木桥后两人合力推动佛像再往上爬。之后会看见雪佛正被敌人带进塔内，红色的大门从这边打不开，让艾莲娜留在此处，德雷克一人从旁边的柱子处爬上房梁，再从塔上绕下去，解决完敌人后开门接应艾莲娜。

庭院处需要利用掩体里的狙击枪先干掉火箭筒和狙击，还有盾牌兵，之后干掉所有敌人。对面屋内合力让艾莲娜先上梯子，在顶层拿到狙击枪干掉火箭筒士兵和所有的狙击手，这里出枪一定要快，先大致瞄准好方向再探头放大开枪缩回，尽量一气呵成。接着再干掉对面的所有敌人，过独木桥，过桥时突然坍塌，最后辛苦的爬上去。合力开门进去，庭院大战，这里有许多狙击手，还有一个会在你的后上方，开门。里面合力让伊莲娜先上去，进入下一栋建筑物后身后的门突然自动关上。

第二十三章 重逢

大厅内的战斗，敌人会先冲上来两个，解决掉后优先干掉两边楼上的火箭筒，之后还有援军出现，全部干掉后上2楼，用火箭筒干掉防弹兵。在3楼门内发生剧情，雪佛已经奄奄一息了，原来他当初是受纳粹军官逼迫前往寻找香巴拉，为了圣石不会落到纳粹的手中才在遗迹内杀死了他们，他希望你能阻止费恩一伙，德雷克心情沉痛的答应了雪佛的遗愿。

再次兵分两路，德雷克前往高塔处抢回匕首，艾莲娜则去寻找秘密入口。出来利用3层的横梁和绳索出来后看到一所房子，干掉这里的几名士兵后，从屋内的窗户处翻下。干掉一个落单的哨兵后再往前走就会发现下面路上有大量的敌人，利用地形优势将他们逐一解决掉。防弹兵的数量很多，此处推荐爆头法加手雷战术。下来往右走会先遇到两个“战争堡垒”型的士兵，上次可以利用火车上的圆木，这次可没有，先不管他们，直接跑到对面的楼梯上，这里可以捡到RPG，等两个家伙一起追上来的时候连续3发火箭筒终于搞定。之后再捡起他们的转轮机枪轻松解决所有敌人援兵，窗子里面有个狙击手要小心。

清场后往回走一点，顺着楼梯爬到右侧2楼，这里是断的，需要先跳到一侧墙上的红砖处再跳过去，爬进窗户。终于进入高塔处，发生剧情，克洛伊再次拒绝与德雷克合作，事已至此也就只能分道扬镳了，但是匕首还是必须要回来的。等克洛伊走后开始解谜，屋子里有四副画像，分别对应四大圣兽。此处可以按SELECT键翻阅德雷克的日志，找到四圣兽各自对应的符号和颜色，然后将地面上的四个章子分别搬到对应的画像面前。

其中长翅膀的怪物对应三角和红色，白龙对应圆形和白色，青虎对应半圆形和绿色，狮子对应方块和黄色。将四块章子成功放入后还需要再转动各画像下面的转轮，每个圣兽都有自己对应的符文，具体需要查阅日志，根据颜色来找到各自对应的符文。全部搞定后就可以顺着柱子爬出去了。

顺绳索滑下，来到一处巨大的广场之中，艾莲娜也已经赶到。两人合力清场，敌人众多，慢慢来。全灭敌人后在中央的“井盖”处触发机关，合力转动机关并最终在一片尸体狼藉之处进入了入口。

第二十四章 往香巴拉的旅途

遗迹大厅中央的圆球不能直接去碰，需要先将周围的四个匕首都调整为向下才行。此时发生剧情，敌人大队援军赶到，德雷克情急之下抓住了一名敌兵当人质，没想到拉札雷维奇抬手一枪就将自己的人质小弟打死……没辙了，为了艾莲娜和已经被发现真实身份的克洛伊的安全着想，还是先老老实实给他们干活吧。

这里费恩会拿枪看着德雷克行动，一连串的攀爬和跳跃，费恩还是改不了得色的老毛病，边走边开着各种小玩笑，时间仿佛回到了当初土耳其两人合力夺宝那一刻……只是时过境迁，曾经的战友如今翻脸成了敌人。来到一个大厅内，这里两侧各有三个大转轮，需要翻日志查看最后一页对应的符号，注意转轮下面的铁栏杆上有方块和火焰的标记，必须与日志上对应好顺序才能行。一切搞定后成功解开机关，这时曾经出现过的3只怪兽又蹿了上来，利用地形与它们周旋一段时间后自动发生剧情，拉札雷维奇用威力巨大的霰弹枪将3只怪兽一一杀死，没想到，这些怪兽竟然是人扮的！

第二十五章 破碎的天堂

终于来到了传说中的天堂——香格里拉，这里景色虽然美丽无比，然而迎接众人的却是一群凶残且不知是人是怪的土著。惨烈的遭遇战，给了德雷克一行逃离魔掌的机会，一路向前狂奔，之后再次与克洛伊和艾莲娜联手。克洛伊提议现在入口处肯定没什么敌人了，应该趁此机会赶紧逃离此地，德雷克却想起了雪佛的遗言，决心拯救一回世界，阻止费恩一行人染指圣石的阴谋。

补充完武器后就是对土著怪物的战斗，先是两只近身战斗型的怪物，它们是一只一只来的，慢慢与其周旋。之后是一只远距离战斗型的怪物，其会在上面的平台处不断扔有爆炸效果的紫色链球下来，对付它应该站在下面不停射击其头部，炸掉扔下来的时候就迅速跑开。



接下来前进的途中需要用枪射击蓝色的松脂，注意松脂团被击中后会产生爆炸效果，所以一定要与其保持较远的距离。在一处宽阔的场景会有大量的敌人围攻，有2个“战争堡垒”，还有2只近身型的怪物，对付这几个变态，最好的打法就是到下面平地上去捡弩箭，然后将其一箭毙命。惨烈的战斗后终于迎来了胜利，门前的机关处发现了另一侧的重物损坏，需要先从左侧墙上攀爬到右侧，让德雷克当“人肉砝码”，3人合力才进入门内。

水道，敌人连绵不断，搞定最初一波后，应该优先解决有火箭弹的敌人，然后捡其他的武器将后面的防弹兵轰杀。前方高台处有两个狙击手务必独自前往剿灭，否则同伴将会面临被狙杀的下场。进入庙内，这里将是一场三方大混战，德雷克一行、费恩一行、土著怪物一行……战斗持续时间很长，多利用松脂地带的爆炸效果和弩箭的狙杀特性可以让战斗比较轻松。

出来后遇到重伤的费恩，这家伙多行不义必自毙，没想到临死都还要拉个垫背的，在德雷克面前得色半天后一拉手雷的拉环……站在前面的艾莲娜当场就被炸成了重伤，整个成了一血人。之后在德雷克的要求下，克洛伊会搀扶着艾莲娜在后面，我们则需要在前面开路。主要的战斗场景就是一处狭长的通道，这里应该迅速跑到前面的掩体内，用掩体内的狙击干掉对面的狙击手，防弹兵和盾牌兵，其余杂兵不足为惧。

最终，德雷克决定让克洛伊在外面守护重伤的艾莲娜，自己则进去狙杀拉札雷维奇完成使命。

第二十六章 生命之树

事到如今，真相终于明朗：原来所谓的“圣石”并不是真正的石头，而是这些蓝色的树脂，香格里拉里面有一株巨大的生命之树，从其内部流出的树脂有着种种奇特的效果，当地的土著就是因为长期食用这些树脂导致了身体变异。枪响，原本以为暗杀成功的德雷克吃惊的发现被射中的拉札雷维奇伤口迅速愈合，然后就一点事都没有了，原来，他已经使用了生命树的树脂。最终的决战打响，拉札雷维奇的喷子威力很大，而且一旦接近了就会蹿上来抓住德雷克一通蹂躏，对付他普通的枪支是完全无效的，只有射击蓝色的松脂团引发爆炸效果才会对其造成伤害。损伤到一定程度后他会开始扔3连发手雷，坚持住，胜利属于我们！

最终，德雷克没有去杀拉札雷维奇，但是剩余的土著怪物们却不会放过他……香巴拉开始崩塌，一连串的狂奔之后终于逃出生天。

丹津的部落，在确认了德雷克的心意后克洛伊选择了独自离去，艾莲娜的伤势经过长时间的修养已经基本痊愈，一对恋人在夕阳下说起了悄悄话。

“老实说，我快死的时候你有多害怕？按照从1到10的分数……”

“4。”

“4分？才4分！”

“对啊，如果是那群怪物守护者的话，倒是有8分。”

“什么？你是说我的死还不如一帮怪物？！那什么是10分？！”

“那群蠢蛋。”

“胡说八道！我可是知道那时候某人哭得眼泪哗哗的。”

“眼泪？不可能！你搞错了，那天下大雨来着。”

“少来，那天明明是晴天。我可是有把某些人的眼泪用瓶子收集起来了哦！”

“呃……那我给你5分，如何？”　□文/北斗

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障








PS2 9万系列		PSP3000	NDSI	PS3 Slim	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京鼎好	1250 北京报价	2350 北京报价	1850 济南报价	1450 北京报价	780 武汉夏源
850 北京鼎好	950 济南报价	1150 南京阿童木	1300 济南报价	2350 广州报价	1800 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1250 广州报价	2350 上海报价	1800 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1250 上海报价	2400 成都报价	1850 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1300 天津报价	2400 山东报价	1800 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年11月15日。本版广告联系电话：010-64472729转401

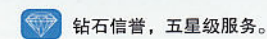
●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011（请在信封注明“广告投诉”）

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。



武汉夏源电玩

钻石信誉，五星级服务。

★如何让您玩的开心，用的放心，一直是我们这10多年来的执着追求。

★在本店购买PSP，NDSL及主机套装的朋友，均有机会获得价值50-100元的豪华大礼包一份，并同时参加我们满500送50抵价券的活动。（详情参见实体海报或电话027-82774106垂询。“电软”的朋友一定记得提醒我们送礼包哟！）

●邮购：027-82774106丁小姐，027-59200671夏女士，QQ：573375894

●店址：武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：980元 ★PSP3000：1150元 ★NDSL：800元 ★Wii：1280元 ★NDSI：1220元

★PS2 9万系：780元 ★XB360（双65纳米）：1780元 ★120GB薄版PS3：2320元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7-2门面（二中路口）★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

购机问题回答

问：有了PSP GO之后，要到哪里来去买游戏呢？

答：将PSP联入无线网络，登陆PlayStation Network，按照提示进行操作，填写注册信息，填写个人信息，经过几个步骤即可完成PSN账号注册。当然，如果要购买游戏，还必须绑定个人的信用卡，以便在线支付。PSN服务器有港服、美服、日服之分。目前、港服的游戏比较少但有一些中文游戏，日服和美服的游戏则比较多。美服现在的游戏主要有：GT赛车、战神、俄罗斯方块、普利尼 我能当主角么、像素垃圾、炮塔防御、怪物猎人。港服的游戏主要有灵魂能力、NBA10、像素垃圾、GT赛车（中文）。日服的游戏最全，例如刚刚发售的GT赛车、大家的狂欢节等均有下载。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均为真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2350元

★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元

★PSP2000豪华版：电源+电池+16000MA外挂电池+说明书+贴膜+耳机+线控+包+挂绳+4G记忆棒+水晶壳/硅胶套（任选一个）+游戏+数据线+色差线：1800元

★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1650元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1700元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1350元（+50换8G棒）

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1800元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：870元

★NDSL套机：触摸笔+原锂电+电源+说明书+DSTT烧录卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：870元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1400元

★IDSL套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+读卡器+游戏+水晶壳+包：1200元

★2手NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：680元（颜色齐全）

★PSP经典游戏合集20张：130元 ★PSP新游戏合集10张：80元 ★PSP全部中文游戏10张：80元 ★PSP经典电影30张：180元（包含国内外大片）★PSP最新下载恐怖悬念合集10张：80元 ★PSP最新超清晰电影合集10张：80元 ★NDS最新游戏6张：60元 ★PSP模拟PS一代游戏光盘10张：80元 ★PSP经典动画10张：80元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧：80元 ★PSP用GBA模拟器+游戏10张光盘：80元 最新电视剧十张：80元

★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010-63274599 手机：13691057756★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

本版广告招商

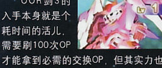
本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231（短信不复），或加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

SD高达G世纪战争 实用机体推荐

本作推出已经有段时间，相信爱好者们已经玩得差不多了，不知各位都喜欢用什么机体呢？不管是强得没边的，还是超级有爱的，只要玩得高兴就一切OK。下面就来推荐一些值得作一线的实用机体，有了它们，横扫EX5也是小菜一碟。

ダブルオーライザー



OOR剑3的入手本身就是个耗时间的活儿，需要刷100次OP才能拿到必需的交换OP，但其实力也是配得上这个工夫的。高移动、高机动、宇空双A的适性，远近兼备的武器，且只有L的体型，本身就已经是一线实力，三红系统能维持5个回合，发动后攻击防御机动各加20，具备通格B格无效的量子化和光束实弹皆防的GN力场，除特格特射觉醒外均无法对其构成实际伤害，绝对是最完美的防御体系，再加上两种高威力的特格和x8的导弹，牛就一个字。一开场就开三红冲进敌人堆里杀，5回合恢复后回撤一下，下回合再开三红继续杀，轻松一机清屏。因为有无敌的防御特技，可以放心装备バーサーカーシステムIII增强攻击力，以称补没有必杀技的缺憾。

サイコハロ

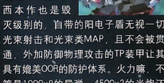


黑哈罗是历代强机的代表，本作实力也是一流的。初始能力为全机体最高，全A的适性，11格移动力，自带I力场，使其任何场合都能独当一面，平时用2500x4的光束炮就能解决大部分杂鱼，碰到有特殊防护的就用8000的特格痛打，气力上去了就可用觉醒武器横扫了，不过4000的威力对于觉醒武器来说比较一般，超一击时用8000的特格效果也相当不错的。

デビルガンダムJr

同样3L的体型，但实力也是一等一的怪物，虽然没有防护特技，但自带DG细胞能保证持久战斗。初始数值相当高，武器虽少但贵在精，6500的特射对任何敌人都是杀招，用来杀人涨气力足够了，到超强气后此机最大的魅力就显出来了，8000的四天王比特是全游戏最高威力的觉醒武器，配合高觉醒角色能轻松打出10万单位的伤害。另外两种地图武器中有一个是范围内减250的气力，基本被打中就直接变混乱行动不能。另外，此机移动力稍低，加个移动力OP配合机体的远程武器能发挥最大的战斗力。

デストロイガンダム



毁灭高达，这个在原作中就是怪物的东西本作也是毁灭级别的，自带的阳电子盾无视一切光束射击和光束类MAP，且不会被贯通，外加防物理攻击的TP装甲让其具有媲美OOR的防护体系。火力嘛，不管是1000x8的导弹、4500x2的光炮还是3500x4的四管扫射炮都是见佛杀佛见鬼杀鬼的家伙，超一击下5000的觉醒武器威力也非同小可，加上三种不同范围的地图武器，单独扛一个舰队都不成问题。此机缺点就是没有近身格斗武器，且没有特殊射击，碰有有特殊防护的敌人会比较吃亏。

ストライクフリーダムガンダム



强袭自由的人气自不必说了，只要不是种黑一般都会造一台。本作种系机体都可以用照射来恢复EN，可以保证不回战舰持续战斗。SF的火力算除毁灭外种系机体中最强的了，2500x2的实弹炮用来打杂鱼，6500的全弹发射是特射属性，对付有防护的很实用，5000的龙骑兵是威力较强的觉醒武器，高气力下输出不赖，9000的地图武器需要消耗MP，范围也不大，不太实用。防护面有PS装甲和光盾，总之是架全能型的高泛用机。

ガンダムヘブンズソード

G高达中的天剑绝刀，出奇的好用，变形后移动力10，空A的适性，自带DG细胞，武器配备非常全面，1000x8的导弹和4000的特射都是非常实用的射击，对付杂鱼能轻松摆平一大片，超强气后5000的必杀技不仅威力大，而且3-5的射程相当之长，不过此机缺点就是除消费MP的必杀技外没有远程武器。

声の魂 皆口裕子

——《LOVE PLUS》姉崎宁宁声优皆口裕子访谈

——请问皆口小姐是出于什么缘由饰演姉崎宁宁这个角色的呢？

皆口 这还是因为内田监督的关系，他说过“一定要让皆口小姐来演宁宁这个角色”，“这是必须要做的事情”。内田先生对我的期望真的很高，他在以前就和我一起共事过，对我相当了解，所以请我去试声。结果嘛，内田先生说没问题，结果就没问题了，然后我就变成女高中生了（笑）。

——第一次看到宁宁的设定原画时，是什么感想呢？

皆口 感觉超好啊（笑）。不仅漂亮、温柔，还很有女孩子的可爱感，一定会有非常丰富的表情，一定会很有趣，当时就是这种感觉。



——宁宁是怎样的一个女孩子呢？

皆口 打工的时候虽然身为前辈，给人十分可靠的感觉，但对待主人公的态度不仅仅是后辈，而是对待一个男性的意识开始的，感情相当丰富，而且很复杂，性格上来说，姐姐的部分和普通女孩子的部分都有吧，或者说这两部分在她心中来回反复交替着。

——有这样的一面啊。

皆口 作为男人的憧憬来说，与比自己年长的女孩子交往有两个原因，一是和年长的人交往会感觉心里踏实、有依靠感，二是想体验让年长的女人顺从自己的那种感觉，宁宁就是同时满足两方面需求的那种角色。对于玩家来说，宁宁既有年长的姐姐一面，又有年下的可爱女孩子一面，性格和感情相当丰富呢。

——皆口小姐自己是喜欢年长的呢还是喜欢年下的呢？

皆口 啊，那个……是说什么时候？现在？还是高中时代？（笑）现在的话年长还是年下的人都好啦，只要是充满朝气的人我就很喜欢，和实际年龄无关，每天都快快乐乐的生活，我就憧憬这样的人（笑）。

——宁宁这个角色和皆口小姐本人有什么共通点吗？

皆口 怎么说呢……我是不敢看恐怖电影的（笑），啊，我和宁宁唯一相同的，就是以前去意大利料理店打工时，穿围裙的样子，那个是一样的，我可很擅长端盘子呢，状态好时最多可以一次端5个哦（笑）。

——皆口小姐在高中时代，是怎样的一个女孩子呢？

皆口 我从中学时代就加入儿童剧团了，高中二年级和三年级的暑假都接受邀请在舞台上演绎，所以我高中两年都没有暑假（笑），直到现在每到夏天我都会想起这段经历。我高中时的学校是可以自由穿着个人服装的，从二年级开始实行选修制，上课时间只有3=4个小时是必修时间，除此以外就没人管了，干什么的都有，不少人都去餐馆打工，像我一样参加各种剧团活动的也很多，现在想来真是不可思议的高中生活。

——回到《LOVE PLUS》的话题吧，关于配音方面的工作相当多吧？

皆口 那个啊那个（笑），4小时x12次，就是48小时，一个人哦！

——收录配音最辛苦的地方是？

皆口 连续4个小时的配音工作并是容易的事，必须要持续不断的把感情融入其中才行，有时配音配到真的很累了，心里总在想“今天到这里就结束了吧”，可又不能中途停止。有时候，还要和自己的羞涩心对抗才行。



←时年已经四十三岁的皆口裕子还能完美饰演十八岁的宁宁，真不愧是“皆口声”

——这羞涩心是怎么回事？

皆口 比如和主人公亲热时的台词，还有回到房间一个人时意外的感情表露，这些说实话真的很难为情的，不过参与配音的工作人员们全都听得津津有味呢（笑）。

——那么请最后再对喜爱本作的粉丝们说一句吧。

皆口 真的很高兴能为《LOVE PLUS》的宁宁担任配音工作，这是一款“超越想象、超越妄想”的作品（笑），长达一年的收录配音工作，不知大家玩后都有什么感想呢？我真的很想快点听到！（笑）

你所不知道的Love Plus

——当她成为你的恋人后……

在《Love Plus》这款游戏中，第一次通关以前又叫做朋友模式，而通关以后展开的故事又叫做恋人模式，在恋人模式中，增加了很多之前没有的新要素。当然，进入一周目之后的恋人模式，出现的女生就只剩下之前告白的一个女生了。

新要素介绍

首先是游戏模式，除了一周目之前的传统模式之外，又增加了真实时间模式，其实制作方的本意就是一上来就实行真实时间模式，不过为了让玩家能够更快进入真正的游戏也就是一周目以后的恋人模式才设计了传统模式，即跳跃模式，为了取得属性的上升度和为了观看恋人的新发型的玩家，都可以利用跳跃模式达到目的。

系统画面方面的联络方式中新加入了电话选项，可以打电话给你心仪的女孩，约她在周末约会，而约会的地点，将在后面为您详细介绍，不过这里有一点要提示各位玩家，如果在实行约会之前关机的话，约会则会自动取消。

心型的Love Plus选项中，可以和恋人进行直接交谈，可以设置闹钟，然后让她在特定的时间叫你，最重要也最有看点的就是可以在这个模式中观看“她”的全身像，当得到了新服装、她更换了新发型的时候，就在这里尽情看个够吧。

浏览情报网站，可是恋人模式中不可或缺的重要模式，其中有对各个约会地点的详细介绍，一周来的重要新闻，关于你所烦恼的恋爱时该做些什么的热情推荐，周刊和月刊杂志的相关介绍，今天一天的运势占卜等等。除了可以获得情报以外，还可以通过运势的占卜获得特殊物品奖励。

关于约会和地点

不管是在传统模式还是在实时模式中，约会之后都会消耗属性能力，即使之前四种属性都是满格，在约会之后也会变成接近谷底的状态。

虽然只是个简单的约会，但是关于地点的选择却让人颇费脑筋，因为根据场所选择的不同，可以触发不同的剧情，而且，如果选择的是实时模式的话，不同的约会地点也会耗费不同点的行动点数。如果在即将约会之前马上将传统模式切换到实时模式的话，可以大幅度增加好感度。约会地点的场景设计也非常丰富，比如如果是动物园的话，可以选择参观长颈鹿、狮子和广场等不同的地点。而不同的约会地点对玩家的等级也有要求，只有达到等级限制以后，可以前往的地点才会一点点的增加。但是在约会中，也可以临时改变约会的地点前往他处。

性格和发型的改变

随着交往时间的增加，“她”的发型、服装、甚至性格都会发生改变，先说说性格，其实性格的改变最容易掌握，远没有其他效果那样繁琐，如果玩家的态度暧昧、爱搭不理的话，她就会变成主动的性格，主动和你打招呼、主动和你说话；如果你一直采取积极地态度和她进行交往的话，那么她则会慢慢疏远，甚至和你保持一定的距离，让你心如撩火……简单的说，不管你怎么做，她都会粘住你不放手。而主角的其他属性对“她”的影响总结如下：知识和魅力的不断增加可以引起发型的改变；魅力和感性的不断增加可以引起服装的改变；感性、运动、知识的不断增加则增加闲暇时的聊天和一起回家时的谈话。

关于亲吻

虽然明知道接下来要介绍的部分会吸引很多邪恶的眼神和糟糕的想法甚至深不见底的YY，但笔者还是要负责任的继续介绍下去，在确定了约会以后，会有进行练习接吻的模式出现，亲吻的动作分为长时间点触不放的长吻和轻轻点触屏的轻吻两种方式，而可供选择的部位有额头、头发、肩膀、脸颊和嘴唇，当然，如果对方表示想要的时候，你没有给与，或者你的方式不符合对方的要求时都不能得到好感度的提升。在进行亲吻嘴唇的练习时一定要特别注意听她的声音并且注意她切盼的眼神和表情，这样才能进入理想的恋爱氛围，让自己得到最佳的游戏心情。

总之，《Love Plus》这款实时游戏要想完全解明还需要时间与耐心。



←因为同是图书委员，所以二人在一起的时间出乎意料的多，他们的感情也在不知不觉中漫漫成长起来。

vol.19 电玩阴谋论 “口袋妖怪”天下

任天堂的口袋妖怪系列自从最初的红/绿双版本发售在GAMEBOY掌机上之后，就成为了名副其实的怪物级软件。每一作的推出都能轻松突破五百万份，早在05年的时候任天堂就已经宣布系列总销量破亿！这样的成绩，放在任何游戏厂商面前，都足以让其垂涎三丈，即便是号称日本国民RPG的DQ抑或是全球人气高涨的FF系列，销量在面对口袋妖怪时都有些自惭形愧。

如果我没有记错的话，将每一代游戏都分成双版本或是多个版本卖的“骗钱”伎俩先河也是由口袋妖怪所创立的，而每代口袋妖怪在取名上都颇有意思，例如1代用的是“红/绿/黄”，2代用的是“金/银/水晶”，3代用的是“红宝石/蓝宝石/绿宝石”，4代用的则是“钻石/珍珠/白金”。

商标注册号	日文名称	中文意思
2009-060068	ポケットモンスターレッド	口袋妖怪・红
2009-060069	ポケットモンスターグリーン	口袋妖怪・绿
2009-060070	ポケットモンスターブルー	口袋妖怪・蓝
2009-060071	ポケットモンスターイエロー	口袋妖怪・黄
2009-060072	ポケットモンスターブラック	口袋妖怪・黑
2009-060073	ポケットモンスターブラウン	口袋妖怪・棕
2009-060074	ポケットモンスターホワイト	口袋妖怪・白
2009-060075	ポケットモンスターグレー	口袋妖怪・灰
2009-060076	ポケットモンスターヴァーミリオン	口袋妖怪・朱红
2009-060077	ポケットモンスターパープル	口袋妖怪・紫
2009-060078	ポケットモンスタークリムゾン	口袋妖怪・绯红
2009-060079	ポケットモンスタースカーレット	口袋妖怪・猩红

“口袋妖怪·彩虹”

在业界，一个厂商如果想要开发什么游戏新作的话，往往会提前去注册专利商标——不管是硬件还是软件。因此，通过厂商近期注册的新商标名称就可以猜出其正准备开发什么新作，这是比较常用的信息获取途径之一。而就在最近，任天堂一口气注册了大堆“五颜六色”的口袋妖怪，大有推出口袋妖怪大军的气势！

按照口袋妖怪系列一贯的命名惯例，可以看出这种纯以颜色命名的方式应该是最初的《口袋妖怪·红/绿》那种。那么，任天堂突然注册了这么多“颜色”版的口袋妖怪商标究竟意欲何为呢？莫非真打算把注册的这些颜色版本挨个推出一遍，通过超级量产化，将游戏业界一统入口袋妖怪的五光十色之中？

真实动机:防止恶意抢注

上面这则新闻刚一传出，不少同学就开始指责任天堂如此无耻的骗钱行径。呃……虽然说任天堂这两年的表现确实让传统玩家们比较失望，而且某些举动的骗钱目的确实有够明显，不过咱们不能因噎废食嘛！至少，小编并不认同此种看法。

这里需要先解释一个问题：那就是既然《口袋妖怪·红/绿》95年就已经发售，为什么到现在才注册商标？这是因为当初注册的是“红”和“绿”是用的汉字，这次才注册的假名，虽然看上去差不多，但按照商标法的标准严格来说，其实是两码事。

纵观历代口袋妖怪系列的发售惯例，其实是严格按照每一代掌机上发售



一代系列新作的进度：“红/绿/黄”是GB，“金/银/水晶”是GBC，“红宝石/蓝宝石/绿宝石”是GBA，“钻石/珍珠/白金”是NDS。期间曾经在GBA上发售过复刻版的“火红/叶绿”，最近刚在NDS上发售了复刻版的“心金/魂银”。除此之外，也就是推出过一些口袋妖怪名号的外传性质作品，正统系列的推出速度其实并不算频繁，只不过每一代都会在随后一年再发售个“加强版”才会让人有此错觉而已——双版本和加强版的推出惯例以及系列特色的命名方法，就会让人容易产生作品款数过多的错觉。

这次任天堂之所以注册了这么多个与口袋妖怪相关的商标号，其实主要目的是出于防止别人抢注的目的。国内玩家应该玩过各种奇怪命名的“口袋妖怪”，如果某些别有用心的厂商或是个人恶意进行抢注，就有可能会影响到口袋妖怪系列的名声。所以，尽管这次的举动看上去比较夸张，其实大家尽可不必视其为什么大的PM量产阴谋。

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

已经不玩的主机，你会卖掉？还是收藏起来？

扔掉……才怪，要卖就趁早，不然就别卖。 ——山东青岛 桂元东

蔬菜汁■ 看到第一个词，心里咯噔一下儿，看完全句才释然。（叹气），万一要扔的话，请扔到北京市东城区……（风林乱入，做狰狞瞪眼状……）

不会，因为我从来不曾拥有过一部主机。 ——陕西西安 岳佐光

蔬菜汁■ 好悲壮，一曲肝肠断，人间何处觅知音……唉，其实在很久很久以前，我都是买某软，然后看着上面无数的游戏使出YY大法，来获得满足的，（菜汁自豪地挺胸，并作叉腰状），所以也把这个方法介绍给你。

当然是收藏，PSP和NDSL都是我自己辛苦攒出来的，怎么会轻易卖掉呢。 ——山东青岛 宋汉元

蔬菜汁■ 18岁的汉元同学，你这样是在炫耀吗？（汉元张口准备驳斥……）是在炫耀吧！这分明就是在炫耀吧！（汉元一直做开口状……）我这个20+的大龄有业男青年还只是拥有一部NDSL而已，你这个家伙怎么可以拥有两部！我想你一定是搞错了，你那部一定是外形酷似PSP的某山寨产品没错吧，哼！（望着菜汁转身离去的背影，张着嘴的汉元却一直没有说出想说的话，他到底想说些什么，这也许已经成了一个不解之谜……）

以前有部GBA，为了买DS卖掉了，不过以后不会卖掉，会收藏。 ——北京密云 王承锋

蔬菜汁■ 哇卡卡卡，终于找到一位志趣相投的朋友，没有卖过机器的家伙们，就让他们像浮云一样飘散吧，只有为了新机器，旧机器的牺牲才显得更有价值，浮云们了解些什么……（翅膀乱入，喂，你看清人家后半句有写以后会收藏好不好！）锋同学，我知道你惧怕于世人的眼光才会加上这后半句，我理解，我已经明白你要表达的意思了！（翅膀再次乱入，刚要张口被菜汁踹飞之）

没有不玩只是不常玩，每二、三个月都会拿出来玩通一款。 ——辽宁沈阳 冯磊

蔬菜汁■ 向游戏死硬派致以最崇高的敬意，向从不处罚将某软等游戏杂志带上课堂阅读的学生的非著名人民教师teacher冯致敬，小磊老师永垂不朽，他永远活在……哦，不，他永远是那么高大壮硕！

不会卖掉，不管怎么说，它始终是可以玩游戏的机子，用的（着）别浪费。 ——黎俊健

蔬菜汁■ 但是啊，可以玩的机子如果在排队的话，你会做出怎样的选择呢？与其落土还不如让它更有价值些吧，卖掉……卖掉……（蔬菜式邪恶催眠进行中）

收藏起来，毕竟是那么一段美丽的回忆，卖掉太可惜了，有"老朋友"的感觉。——吉林长春 刘司博

蔬菜汁■ 和小刘同学的发言比起来，更感兴趣的是你的外号，"企鹅"……听起来呆呆的样子，可巧得很呐，编辑部里有一位同学叫做天然呆，有机会的话介绍你们俩认识，也好让你们多亲近亲近。（蔬菜露出了邪恶的坏笑……）



既不会卖掉又不会收藏起来，而是把它给大卸八块在给它还原。 ——云南曲靖杨阳

蔬菜汁■ 小杨同学的回函卡灰常奇特，请问你粘那些小纸条花了多长时间啊？还有就是，你回答的那个"在"字写错了，应该是"再"，另外，你的回答是最独特的，不过就是说啊，我只问了你会卖掉还是会收藏起来才对吧？你这是挑衅第一次主持阎家的在下吗？很好，作为奖励，蔬菜牌祝福电波送给你，也希望更多的玩家在回函中能充满奇思妙想，毕竟被条条框框束缚是一件很烦人的事。另外，你的手工课一定很不错吧？你贴的那些小纸条不只整齐简直绝赞啊。

Vol.01 电玩秘传

剖析《大神传》的魅力！

——两大制作人的特别访谈

——新作《大神传》的主人公变成了孩子外貌的小大神，和前作帅气的大神大不相同，实在让人吃惊呢。

江城 是这样啊，哈哈。但这可是针对新作专门设计的形象，《大神传》的主题是"联系孩子们的纽带"，正因为作品的主题如此，才有了孩子形态的大神，这是为了符合游戏风格。

——原来如此。

江城 因为是只小白狼，所以力量也很不成熟，独立解决问题会非常困难，在故事中需要两人协力合作的场合会很普遍。

松下 寻找搭档一起合作闯关，新作的系统在这方面占有很大的比重，也是游戏的主题之一。

——与搭档相识，并通力合作？

江城 是的，同伴之间的联系就是故事的主题，同时反过来"相识与离别"则是游戏整体的一个重要主题。

江城 可以成为搭档的孩子会有好几个人物登场，可以和他们一起组队冒险，体验各自的独特故事。

——这么说同伴不只クニヌシ一位喽？还有着很多不同的搭档？

江城 比如一个被被称作"命运的孩子"的同伴，会以普通人看不见的姿态登场，而你就要想办法看到他才能收他为同伴。

松下 可以成为搭档的同伴，可不仅仅包含普通的人类哦。

——听起来相当精彩，相当值得期待，同伴种类会很丰富！

江城 搭档们拥有各种各样的特殊能力，你需要依靠他们，仰仗他们，互相帮助扶持的推进游戏的进程。孩子们也有着各自的问题和烦恼，随着故事剧情的推进会逐渐深入了解，并帮他们解决难题，这会让你体验到充满温馨的游戏氛围。

——是轮换交替同伴推进剧情？

松下 这可不是道具这是搭档啊（笑）。同伴是不断重复着相识与离别的。

——离别的时候就离队了吧。

江城 是这样的。不过这就是《大神传》的重头戏啊。

松下 每个邂逅的搭档孩子，都有着属于他们的剧情，和他们相处搭档的时间里会深入了解到这些，并喜欢上他们，相信每个同伴都会给玩家留下深刻的印象。

——以同伴为主轴的本作，系统上保持与前作同样的方向点吗？

江城 前作《大神》中诸如跳跃之类的动作成分相当强，但新作中这部分的要素被简化，反之关卡设计变得更加丰富，解谜的成分占据了很大比重，游戏开发向着内容充实的方向进展着，玩家会感觉到十足的乐趣。

——可以说是符合NDS特性而特意制定的设计思想吧。

松下 当然，《大神传》中也有着与妖怪啊BOSS之类的敌人战斗的动作要素，有着不少乐趣，但我们不喜欢设计成操作过于复杂的。

江城 游戏的平衡性设计得很巧妙，你不会感到什么困难的地方，可以集中精神享受舒适的游戏，我们为此做了针对性调整。

松下 和搭档一起行动，一边解谜一边推进游戏，粉丝们会感受到与《大神》不同的游戏感觉。

——有利用到触控笔的新要素吗？

松下 前作《大神》中要用笔把妖怪们全部引到一条直线上一闪掉相当困难，一般只能尽可能的多引一匹来干掉。新作因为运用了触控笔，所以操作起来就方便多了，可以很简单的把全部妖怪引到一起解决掉，不过爽快的同时，这也产生了些许单调感，现在正在进行这方面的调整。

——要做到爽快和难度的两全是吧？

松下 我们刚做出试作版的时候，就试着用触控笔来写，就像用真正的笔来写东西一样，用强弱不同的笔迹在游戏中书写文字给人感觉十分有意思，当时很高兴，于是就写了个没实际意义的"烧肉定食"。

众人（爆笑）

江城 最开始的设计就很有意思啊。带着那份快乐接着制作了很多新系统，故事主题、游戏操作都融入了不少新要素，等到制作完成时我们一定会有强烈的充实感。

——新笔的数量大约有多少？

江城 基本上准备和《大神》保持同样的水准，正因为主人公是一只小大神，所以需要玩家用自己手中的笔，来书写这张纯洁的白纸，不好好待它可不行哦！（笑）

降龙之剑

——唯美画面尽显中国风

《降龙之剑》是由完美时空上海研发公司担纲制作，采用全新自主研发Raider引擎，潜心打造的一款次世代2D即时玄幻武侠网游。游戏在洋溢着浓郁的武侠风时，也将一部宏伟壮阔的历史小说呈现在玩家的面前。玩家可以上天入地，自由穿梭于各朝代之间，亲自感受并改变历史格局。

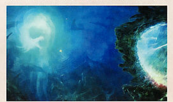
作为完美时空上海研发团队精心打造的2D扛鼎之作，《降龙之剑》在运用粒子特效技术的同时，更将中国国画和现代审美进行融合，应用各项尖端3D技术进行渲染和优化，在整体画面、音乐音效、技能特效等方面均取得重大突破。

镜头伸缩
——天地万物尽收眼底

作为第一款实现镜头自由伸缩的2D即时玄幻武侠网游，《降龙之剑》不但能调节远近视角，更能在特定的任务中进行上中下三层的视觉缩放。无论是云雾缭绕的神界，还是鸟语花香的人界，亦或是妖气弥漫的魔界，玩家都能通过镜头缩放进行三界跨越，达到上天遁地的逼真效果。同时，大量全新技术的应用，让玩家更加真实的感受所处环境的氛围，将天地万物的细微之处尽收眼底。

空间扭曲
——尽享自由穿越之感

游戏中一个个时空之门，是连接不同时代的节点。每当玩家穿越时空，进入历史长河的时候，游戏的画面都会发生扭曲以及动态模糊。人物



慢慢消失，然后在另一个世界再逐渐清晰，将四维穿越表现的淋漓尽致。同时，游戏中每个角色战斗时释放的绚丽技能特效，将会影响周边的一花一草乃至建筑。大地的颤抖、楼宇的摇晃、花草的折枝等每一个细微之处都将通过动态扭曲等特效完整展现。

天气变化
——游戏环境逼真细腻

为到达游戏环境的多样化，《降龙之剑》还在游戏中添加了多种天气效果。滂沱大雨、飘渺风雪和沉沉雾霭在游戏内不同的时间和空间交替变化，这些变化将很有可能影响玩家在战斗中的技能攻击等效果。同时，各种天气特效的加入，也将会使游戏内的环境更加逼真细腻。

特效渲染
——自由写实感受降龙

当人物气血不多时，画面将会产生心跳、血光等渲染，让玩家感受到人物生命的衰竭；而当人物死亡时，画面将变换成黑白色，让玩家感受到游戏内人物的气若游丝。这些设置，将会使玩家犹如亲自置身于游戏环境之中，进入一个更加真实的游戏世界。

声光特色
——无与伦比视听盛宴

《降龙之剑》在玄幻题材上拥有鲜明的风格，通过特色系统和声光表现，为喜欢玄幻游戏的玩家建造了兼具传统文化和创新元素的虚拟世界。在游戏中，玩家可以欣赏到大气磅礴的古代建筑，虚无缥缈的仙山楼阁，气势如虹的地下魔宫。同时，由远至近的潺潺流水之音，依



稀入耳的蝉声蛙鸣，这一切都将让玩家享受一场最无与伦比的视听盛宴！

《降龙之剑》实现了超凡画面与游戏运行低需求的完美统一。让玩家在享受绝美画面的同时，尽享流畅游戏乐趣。无论是天上飘动的浮云，还是水面上的波光粼粼，亦或是湖岸边随风摇曳的芦苇，《降龙之剑》都以最逼真，最唯美的画面展现，让玩家时刻拥有身临其境之感。同时，《降龙之剑》独创四维空间概念，真正的将时间和空间化为"无限制"、"无束缚"。在游戏中，玩家可以自由穿越，在历史的长河中见证秦始皇一统六国、协助姜子牙封神伐纣，亦或在未来的世界里感受超前的自我，寻找传说中的降龙之剑，一切的一切，都将由玩家亲身去经历、去参与、去创造！



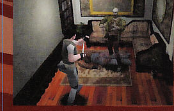
CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：竹内润篇（3）

才能的花朵结出的丰硕果实

导演：队伍的协调者

自从进入《生化》制作团队之后，竹内就担负起"协调队伍工作积极性"的任务。无论是背景图的绘制、角色建模还是3D动画的设计，对于他来说都是比较具体而容易操作的事情。但是比起这些具体工作，怎么带动队伍的积极性确实是一个比较棘手的事。比如说3D游戏的制作，在指导队员之前必须掌握相当的知识，避免造成外行指挥内行的现象发生。竹内润只好边学边工作边教育部下们，每天忙下来，连一点空闲的时间都没有。另外，《生化危机》的制作完全是在游戏形态没有确定的情况下进行的，三上真司经常在制作的时候更改内容（这个习惯一直保留到4代），参与制作的成员们也时常处于不安的状态。



↑在游戏中有如此出色的模拟真实的表现真是多亏了这位非专业电影指导。

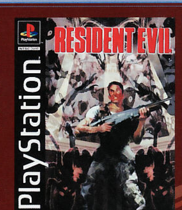
游戏开始制作已经很长一段时间了，但是一点实际可操作的部分都没做出来。这个时候竹内润挺身而出，把程序员和美工们集合在一起，让他们制作了一段实际的游戏内容：丧尸出现在主角面前，主角用枪将丧尸打倒，丧尸倒地之后流出一滩血，彻底死掉。没错，这就是《生化危机》最基本的游戏部分。大家看了之后齐声称赞："做得很不错嘛！"于是低沉的士气被瞬间鼓舞起来，有了明确的制作方向之后，《生化危机》的制作就变得势如破竹了。竹内润在制作群体中承担的"协调积极性"的角色，虽然看起来很普通，但是却取得了出人意料的评价，这也为他在后来担任游戏制作人积攒了相当多的经验。

说到那个时候的工作，竹内半开玩笑地说："是啊，那时候我的职务差不多相当于半个导演了。但是第一次做导演还是做《鬼武者》的时候，尽管工作持续了一年多的时间，但是最后对于'导演'这个角色的体会还是有很多地方不太明白的。我最擅长的就是维持人际关系，协调各个部门的合作。大概就是因此，我被任命为导演了。其实导演就是一个需要有统合能力的人才，其实没有什么特殊的。"

成功游戏策划之路

在竹内看来，游戏导演未必是从策划做起来的。在CAPCOM，只要是有能力的人，都有做游戏导演的机会。《生化危机》因为使用了大量的动画，所以启用了动画策划作为游戏的导演。作为绘图师，他们的工作是构筑游戏的具体形象，这些人的工作更加直观，所以他们担任游戏导演的机会相对就多一些。毕竟制作游戏的时候，那些能够在头脑中构筑视觉效果的人才是相当受欢迎的。

在制作游戏的时候，竹内首先考虑的是游戏的可玩性。"拿《鬼武者》作为例子来说，如果你去问一个小孩，'织田信长是一个什么样的人'的话，可能很多孩子都会说：'不知道，大概是个伟人吧'这样的话。至于木下藤吉郎给信长拿草鞋，被称作'猴子'的典故，他们可能也不知道。虽然他们对于桃太郎这样的故事也许会感兴趣，



↑竹内润对于《生化危机》系列的贡献从初代就很大了，只是知道的人不多。

但是一个完全由古代要素构筑的世界，对于他们来说还是陌生的。游戏里只有一个虚构的部分，那就是'魔界'的世界观。也许你们会认为虚构的世界观是胡扯的，但是我们看到的这些东西，胡扯的还少吗？就像《星河战队》，整个电影从头到尾都是在扯嘛。人类明明有先进的战舰和大炮，为什么和异型作战的时候，非得用血肉之躯和步枪与之对抗呢（笑）？只要用战舰把星球上的敌人灭了不是更省事嘛！但是那样的话拍出电影是不好看的。所以在制作游戏的时候，也需要把很多虚构的成分融入到游戏的制作中去，这样才能做出令大众满意的作品。"

我和我的朋友们

—— 通过游戏认识的那些伙伴们，你们还好吗？

人生是需要朋友的。如果一个人在人生的旅途中没有朋友，那么在别人的眼中这个人就会显得孤单，显得寂寞，显得与这个世界格格不入。而我在遇到游戏以前就是这样的一个人。

可能是我的性格有一些内向吧，我从小就不敢和陌生人多讲一句话，也就因此没什么朋友。但突然有一天，一个叫“游戏”的家伙突然闯进了我的生活,是它改变了我的性格，使我交到了许许多多的良朋知己。



↑街霸中最具有中国风的角色。

我认识的第一个朋友是阿东和香肠,如果不是因为有游戏的话说不定我就不会和他们成为朋友。我记得阿东和香肠从小学一年级时起就是我的同班同学，可因为我性格的关系我们一直都不算要好。但当我得知他们俩也酷爱游戏后,这种情况就有了很大的变化，我主动接近他们,和他们聊一些和游戏有关的话题,于是我们相处得越来越融洽,最后终于成为了无话不谈的知心朋友。

现在想想那时的日子还真是非常的美好。每天，我除了上学放学以外的大部分时间都是用在了和阿东、香肠他们一起交流游戏的攻关心得研究格斗游戏的发招技巧上了。当时的我甚至觉得和他们一起“谈游戏”比玩游戏更加的有意思。真不知道那时候的我是怎么想的?

俗话说得好,光阴不等人。很快我们就一同升入了初中，可惜的是我们没有被分配到同一个班级里。也正是因为如此使我得到了交新朋友的机会。而林旭正是我在新班级里交的第一个朋友，在初中三年的时光里，我们一直都是同桌。

我的这个同桌和我一样喜欢游戏。当我得知这个消息后，我很欣喜，我觉得自己的同桌和自己有着相同的兴趣爱是一种幸运，因为这不是谁都能遇到的。当我和林旭熟识以后，我们便经



常在课堂上背着老师讲一些与游戏相关的话题。当然，有时候我们会被老师抓住受罚，但那只是我们快乐生活中的一小段插曲罢了。

我在新班级里认识的第二个朋友就是和我一同值日的老岳。原本我和他除了在值日以外的时间是很少说话的，但随着时间的流逝和我们相互之间了解的加深，我们终于成了朋友。而他是一个游戏迷这件事竟然是在我们相交一年多以后我才知道的。

我和老岳有着很多相同的兴趣爱好,我们同样的喜欢周星驰的电影；同样的爱听宝丽金的老歌；同样的痴迷游戏。但在相同的爱好中也有些许不同,那就是老岳喜欢的游戏类型是格斗和大型的网络游戏；而我则是除了网游以外的所有游戏都喜欢。我曾经听老岳说他是一个MD版《街头霸王２》的高手，可真的是不是高手我就不得而知了，因为我们从来没有较量过。不过我们倒是在街机厅里对战过一次《少年街霸３》,他的水平实在是不怎么样，也许是因为他在这之前从没有接触过少年街霸系列吧。

我应该感谢游戏，如果没有游戏，我就不会交到像他们这样好的朋友。我不会忘记,在我需要朋友的时候是游戏帮助了我，让我有了朋友,所以我应该把游戏当作朋友来看待。唯有这样我才能表达出对游戏的感激之情。 □文/苍月焰

蔬菜汁：对性格内向的朋友而言，通过游戏确实能找到很多好朋友，偶尔发现共同喜欢的游戏，一起研究，交流心得，在公车上地铁上，眉飞色舞地说着一些别人不懂的话，那种感觉真是妙极。总是一个人玩游戏的话，很容易会产生一些不好的情绪，所以，也希望玩家们之间多交流，游戏毕竟还是独乐乐不如众乐乐。只要鼓起勇气搭上第一句话，相信爱玩游戏的他（或她）是不会拒绝你的。比起世俗的寒暄朋友来，游戏伙伴的友谊要持久的多、真挚的多。



TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎 狐 犬 基 地 VOL.039

TGS展前小岛访谈

——《合金装备 崛起》的开发进度如何?

小岛 正处于试验阶段。我们正在为“崛起”做许多测试。不过还是让我暗示一下现在KJP里正在发生的事件：我在GDC上说过，Kojima Productions（小岛制作室），包括MGS系列在内，我们总是在思索着下一步该怎么做。事实上如何更上一层楼真的是一件大工程。

但我们现在做的是要全面创新，而不仅仅是修修补补、升级引擎、调整AI之类。甚至KJP内部的管理部门和成员阵容，我们也正在变更。核心，当然，就是崛起的开发组。



所以他们正和优秀的幕僚们做着许多高层次的东西。但这不意味着开发“和平行者”的员工就低别人一等……没有这个意思。不过，在目前这个阶段，“做着许多高层次东西”的崛起制作组和“开发和平行者的员工”绝对不是好朋友。在KJP内部，因为崛起的存在，这种事情的确发生了。

我说他们不是朋友的原因是因为和平行者开发组夜以继日地工作，想让和平行者的素质超过MGS4，但因为限制很多，他们当然不可能如愿。另一方面，崛起开发组可以使用的额外资金，容量和硬件性能都要多得多。想象一下和平行者开发组看到《崛起》开发组时会说些什么，他们占据了全部的金钱和规格——这就是他们不是好朋友的原因之一。

团队成员之间的这种行为我觉得很有意思。以前从没有过这种情况，因为那时我们的规模还很小。现在可是大多了。所以现在从我的这个角度观察他们，真的是非常有意思。

——就是说两个开发组内部之间存在着竞争?

小岛 嗯，我们正在疯狂地为和平行者制作一段预告片。我们尽了最大的可能，认为自己做的很出色了，它看上去很棒。但当我们看到崛起开发组时我们会说，我们真得应该继续在PSP上开发么？因为崛起的图像质量实在是太高了。

MGS1代中的小秘密

直美名字的由来?

直美博士最初就是在MGS1代中登场，在4代中也是剧情中的关键人物。她是被灰狐养大的孤儿（实际上其双亲是被灰狐在战争中所杀），灰狐“死”后为了替兄长报仇而被卷进了1代的故事之中。直美的全名是NAOMI HUNTER，其实“HUNTER”这个姓是有来由的：灰狐的姓氏“Jaeger”在德文里是猎人（Jager）的意思，因此直美取姓Hunter（英文意思也是猎人）也很合情合理。

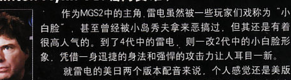
梅玲的真人原型?

梅玲（Mei Ling）在MGS1代中作为斯内克的无线通信支持人员存在，到了4代中更是成为了舰长，按照官方设定，梅玲还有着中国人的血统。据可靠的消息透露，梅玲的造型是参考了日本女优中山美穗——的妹妹中山忍而设计的。

梅丽尔的姓名由来?

梅丽尔（Meryl Silverburgh）的姓名取源于小岛秀夫的1994年作品《Policenauts》中的同名女警。无独有偶，这位Meryl的排档也叫Dave（斯内克本名David的昵称）。

MGS美版日版配音PK,大酷哥雷电（Quinton Flynn VS.堀内贤雄）



作为MGS2中的主角,雷电虽然被一些玩家们戏称为“小白脸”，甚至曾经被小岛秀夫拿来恶搞过，但其还是有着很高人气的。到了4代中的雷电，则一改2代中的小白脸形象，凭借一身迅捷的身法和强悍的攻击力让人耳目一新。

就雷电的美日两个版本配音来说，个人感觉还是美版胜出。作为日版配音，堀内贤雄配出来的雷电声音感觉有些过于苍老，虽然4代中雷电整个人给人感觉已经明显成熟了许多，但年龄毕竟还在那摆着嘛……至于Quinton的配音就很到位了，而且相当有特色。

樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点《勇者斗恶龙9》的金属狩猎者

很多人都吃过31 Ice-cream（Baskin Robbins）的三球冰淇淋吧！一个雪球就是很大的量了，何况是三个。每次在吃它的时候，我看着雪球三兄弟堆在一起，总是想："真是了不得，这样吃太奢侈了！"

如果把冰淇淋换成金属史莱姆的话，那么一次干掉三个之后得到的经验值会多得数不清。以前这种怪物都是以单体的形式出现的，可能一次出现几个，但是最后往往大部分都会跑掉。而在《勇者斗恶龙9》这个游戏中，金属史莱姆的进化形态——金属兄弟（**メタルブラザーズ**）却是竖着摞在一起的，一次干掉一只就可以得到相当多的经验值。尽管现在我已经把这个游戏通关了，但是我要说的这个话题，还是游戏开始之后不久的事。



对于RPG，我平时并不把它当成"积累经验值的游戏"来玩。一般情况下我都是一口气从头玩到尾，往往喜欢体会那种低等级下通关的紧张感和乐趣。无论如何，对于我来说，对一个游戏投入太多的时间是不大可能的。但是，这次我在玩DQ的时候，对于狩猎金属系的怪物却十分感兴趣。为什么呢，因为我在玩DQ9的时候十分喜欢收集技能点（**スキルポイント**）。

要得到技能点，首先得把角色的等级提升，这是理所当然的。有了技能点之后，就可以给角色增加各种能力，只要转职就可以把等级变回1，之后升级得技能点就更加容易。之后把所有的技能点都投在一个职业上面，即使没有太高的等级，也可以具备相当厉害的技能。技能点自由分配这个设计做得很好，但是为了积攒点数，首先要做的工作还是给角色升级。

从**サンマロウ**镇前往城北洞窟的B1F。在游戏里可以看到敌人的样子，因此在低等级的情况下可以回避强敌，选择经验值高的敌人战斗。虽然多少有点麻烦，但是凭借以前玩网游的经验（明雷遇敌），我总算是运气够好，没有碰上其他敌人就到了目的地。之后就是等待金属三兄弟的出现了，"金属斩"、"毒针"这些招数是专门克金属系怪物的，在打够了经验值之后，就使用咒语脱出洞窟，回到镇子上。

原则上，如果队伍内成员等级高下不齐，那么一般是由高等级的人带着低等级的人打。但是在习惯了战斗之后，就可以改成全员低等级（Lv1）来挑战了。打完一只金属兄弟之后，可以一战从1级跳到12级。

在练了足够的技能之后，就可以使用斧系的"魔神斩"和枪系的"一闪突"了。实际上对付金属系的怪物，还是要以这两种技能为主。到了后来转职工作也不必在神殿进行，在迷宫里就可以随时转职，积累经验值的方法也越来越多。

如果说《勇者》系列最大的特色是什么，那我觉得就是捕猎金属系的怪物了。每打倒一只的时候，我都会情不自禁地叫上一声："好！"，当它们跑掉的时候，我就失望地大喊出来。好不容易遇到了敌人却被跑掉，那种遗憾的感觉真是难以形容。



↑这个就是在美国和日本都很出名的Baskin Robbins的31冰淇淋了。

严格地说，金属系怪物是破坏DQ9游戏平衡的存在。因为这次玩家可以选择与什么敌人交战，可以回避那些不想打的怪物，所以打金属系的难度比过去其实降低了很多。而且狩猎的地点也很固定，有的玩家沉迷于金属系怪物，搞到最后一直都在那些地方呆着，也不去其他地方冒险了。不过就算是呆在同一个地点重复相同的事情，DQ还是很有乐趣的。

这样疯狂积累经验值的唯一的副作用就是自己的角色成长得太强，打到后来的时候没有难度，那种和敌人死磕的紧张感也荡然无存。不过对于有的玩家来说，在前面苦练半天，到了后半部分的时候就该好好享受享受了。这样玩游戏也是不错的嘛。

冈本吉起の业界名人茶座

内海先生流浪的终点在哪里?（下篇）

"三头龙"公司SEGA

冈本 当时内海先生在SCE美国分部（SCEA）干了很长时间，后来又转到了SEGA美国分公司（SOA）。关于跳槽的理由，你用一个"一言难尽"就把我们打发了，无论是我还是读者都无法接受这样含糊其辞的话！

内海 明白了（笑）。SEGA最初是由3个人创立的公司，最早它的美国分部也在美国Sony分社的保护伞之内，后来独立发展了起来。到双方都以生产游戏机为业务的时候，已经是对立的关系了。当时SCE又进行了一次改组，经营层的许多人都换掉了，作为一个大的集团，经营方针必须除旧布新，这也是必须做的事情。不管怎么说，在这次换人之后，它和我之前所认识的公司已经完全不一样了。当时美国SEGA正好向我发出了邀请，于是我就……只好转移到这家公司了。

冈本 转移（笑）？

内海 是啊。在我移籍的时候，SEGA是一个令人兴奋的地方。尤其是入交昭一郎先生（第三代社长）的为人很好，我很佩服他。另外大川功先生（SEGA母公司CSK集团总裁，已故）和中山隼雄先生（第二代社长）都是了不起的伟人，在社内并称三大巨头，这个体制被称作"三头龙"（笑）。我在SEGA美国分社工作的时候，作为SEGA企业的本社执行役员，参加了Dreamcast的开发计划。

冈本 Dreamcast是一台好主机。当时我负责开发统括工作的CAPCOM，也对这台主机给予了全力的支持。

过于超前的游戏主机

内海 Dreamcast具备连接因特网和彻底整备的开发环境，可以说是一部充满了先见之明的机器……但是到最后的结果，却是"过于超越了这个时代"。当时的我目睹了这台主机起落的过程，在大川总裁逝世之后，我就转到了迪士尼互动工作室（Disney Interactive）的亚洲分部，担任代表。

冈本 是什么使你下决心加入迪士尼的呢？

内海 说起来，还是因为迪士尼是世界上最大的综合娱乐品牌，我很想到它的工作现场体验一下。那里的工作真的很庞杂，不仅是日本，中国和韩国的业务也很多，我在那里收获也很大。

冈本 之后，从2004年开始，你就和水口哲也一起创立了Q Entertainment，担任CEO这个职务，一直到现在……是因为你和水口先生从在SEGA的时候就一直保持着交情吗？

内海 是这样的。我们即使在下班之后，也经常一起玩，就是这样的伙伴关系。在他独立工作之后，我和他就经营问题商谈了多次，之后我就直接与他合作一直到现在。

警察与小偷的经营

冈本 这个，以水口先生担任游戏制作人，内海先生担任经营者，像这样绝妙的组合，在业界也算是相当理想了。如果是让我兼任这两个职务的话……说实话简直不可能啊！

内海 这就像警察兼职做小偷一样（笑）。对不起，说得有点过分了，把制作人说得和小偷似的。但是游戏的开发就是这样，制作人有时候是凭着感觉走的，往往觉得"这样做一定会更好玩！"，但是总这么做是做不出好的东西的。于是经营者就要站出来说："不能这么做！"两者的关系确实有点像警察和小偷一样。我和水口各司其职，因为游戏的制作，也吵了很多次。

冈本 虽然你们经常争吵，但是最后都没有拆伙。说起来还是因为你们之间相互信任。真是令人羡慕的关系啊。那么，在最后请讲一讲Q Entertainment今后的发展吧！

内海 Q Entertainment的全称是Quest for the Future Entertainment，就是"为了将来的娱乐探求"的意思。和这个名字一样，我们也在探寻未来的发展之路。现在我们的主要工作之一是网络游戏的开发和运营。今后我们还是要拿出旅行者的精神，为制作更有意思的游戏而努力。

冈本 原来如此！希望内海先生和Q会社今后能够有更活跃的表现！



每月的游戏，每月的期待，游戏娱乐的精彩尽在其中！

Game Release List

最速新作游戏发售表

10月目前主力机种当属PS3和DS，《忍龙S2》、《神秘海域2》和《真女 奇幻之旅》都是游戏性超高的类型。特别是《神海2》在初代的高起点上又达到了一个新的领域。本月最后两天发售的《铁拳6》和《猎天使魔女》全为年度重头作品，特别是后者这一神谷英树的力作日后将在ACT玩家中产生的影响是能预见的。而11月高清机上的《实况2010》，Wii的《生化危机 暗黑编年史》、《战国无双3》和DS的《雷顿教授与魔神之笛》基本宣告11月的主力机种为任氏主机。至于PSP...再等1个月吧，它12月的阵容能让你玩一年。 □文/龙马

PS3 PlayStation 3

10月			
20	FIFA 2010	SPT	EA
27	★铁拳6	FTG	NBGI
29	★猎天使魔女	ACT	SEGA
11月			
3	破坏者	ACT	Pandemic Studios
3	龙之世纪 起源	RPG	EA
3	模糊	RAC	Activision
5	NBA LIVE10	SPT	EA
5	★世界足球 实况胜利11人 2010	SPT	KONAMI
10	★使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
12	龙珠 怒气爆发	FTG	NBGI
17	★刺客信条2	ACT	Ubisoft
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
12月			
17	★最终幻想13	RPG	SQUARE-ENIX

XBOX360 Xbox360

10月			
20	FIFA 2010	SPT	EA
27	★铁拳6	FTG	NBGI
29	★猎天使魔女	ACT	SEGA
11月			
3	破坏者	ACT	Pandemic Studios
3	龙之世纪 起源	RPG	EA
3	模糊	RAC	Activision
5	NBA LIVE10	SPT	EA
5	★世界足球 实况胜利11人 2010	SPT	KONAMI
10	★使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
12	龙珠 怒气爆发	FTG	NBGI
17	★刺客信条2	ACT	Ubisoft
17	求生之路2	FPS	Valve
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
26	虫姬 双人 Ver1.5	STG	Cave
12月			
10	侍魂 闪	FTG	SNK PLAYMORE
12	智代After -It's a Wonderful Life- CS修正版	AVG	PROTOTYPE

Wii W-i-i

10月			
20	FIFA 2010	SPT	EA
29	★超级机器人大战NEO	SRPG	NBGI
11月			
3	疯狂兔子 回家	ACT	Ubisoft
10	使命召唤4 现代战争	FPS	Activision
17	★生化危机 暗黑编年史	FPS	CAPCOM
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
17	极品飞车 氮气	RAC	EA
19	CALLING 黑色来信	AVG	HUDSON
19	家庭挑战Wii	SPT	KONAMI
19	★马里奥与索尼克 在温哥华冬奥会	SPT	任天堂
19	★战国无双3	ACT	KONAMI
26	★最终幻想 水晶编年史 THE CRYSTAL BEARERS	ARPG	SQUARE · ENIX
26	火影忍者 疾风传 龙刃记	ACT	TAKARATOMY
26	桃太郎电铁2010 战国・维新英雄大集合！	SLG	HUDSON
12月			
3	★新超级玛莉奥Wii	ACT	任天堂
5	★口袋妖怪Wii 皮卡丘大冒险	RPG	任天堂
10	钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST-黄昏的少女	AVG	SQUARE-ENIX
10	斗真传	FTG	TAKARA TOMY
17	F1 2009	RAC	CODEMASTERS
17	NHK红白合战	ETC	任天堂

PS2 Playstation2

10月			
22	FIFA10	SPT	EA
29	你也来当声优吧！	AVG	Gunghoworks
29	战国姬 在战国起舞的少女们	SLG	IDEA FACTORY
11月			
3	实况足球2010	SPT	KONAMI
12	最终幻想11 Vana'diel合集2	RPG	SQUARE-ENIX
19	世界最强银星围棋讲座	ETC	银星日本
12月			
12	萌萌第2次大战（略）2 CHU	SLG	SYSTEM ALPHA

NDS Nintendo Dual Screen

10月			
20	FIFA 2010	SPT	EA
20	漫画英雄 超级英雄小队	ACT	THQ
22	超恐怖话题DS 青之章	AVG	ALCHEMIST
22	元素猎人	AVG	NBGI
22	符文工房3	AVG	MMV
26	战斗幻想 火焰山的魔法师	RPG	Aspyr Media
27	魔法门 英雄之争	SRPG	Ubisoft
29	★光之4战士 最终幻想外传	RPG	SQUARE · ENIX
11月			
3	疯狂兔子 回家	ACT	Ubisoft
3	乐高摇滚乐队	MUG	TT Games
5	召唤之夜 Tears Crown	RPG	NBGI
5	樱花笔记 与现在连系的未来	ACT	MMV
10	使命召唤 现代战争2	FPS	Activision
17	极品飞车 氮气	RAC	EA
12	洛克人EXE 操作流星	ACT	CAPCOM
19	巫术 生命之契	RPG	Genterpris
19	★马里奥与索尼克 在温哥华冬奥会	SPT	任天堂
19	哆啦A梦棒球2	SPT	NBGI
24	化身	ACT	Ubisoft
26	★雷顿教授与魔神之笛	AVG	LEVEL5
26	料理妈妈3	ETC	TAITO
26	学研三味DS	ETC	学研
26	强袭魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗！	AVG	Russell
12月			
3	SIGNAL	SLG	D3
3	人生游戏	SLG	TAKARA TOMY
3	公主联盟 圣剑武勇传	SLG	ATLUS
7	★赛尔达传说 灵魂轨迹	ARPG	任天堂
10	极限脱出 9小时9人9扇门	AVG	Spike
10	AGAIN FBI超心理搜查官	AVG	TECMO
10	迷你四驱车DS	SLG	ROCKETCOMPANY
17	DECA SPORTA DS的10种运动!	SPT	HUDSON
17	冬之奏鸣曲DS	SLG	D3
22	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	RPG	Gust

PSP Playstation Portable

10月			
20	横行霸道 血战唐人街	ACT	Rockstar Games
20	FIFA足球2010	SPT	EA
20	漫画英雄 超级英雄小队	ACT	THQ
22	真・三国无双5 Special	ACT	KOEI
22	在遥远的时空中3 命运的迷 m 爱藏版	AVG	KOEI
22	安迪弗纳的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A	RPG	日本一
29	剑斗士 开始角斗	ACT	ACQUIRE
11月			
1	女神异闻录3 携带版	ARPG	ATLUS
1	乐克乐克 午夜嘉年华	ACT	SCE
1	迪斯凯亚 无限循环	AVG	日本一
3	★铁拳6	FTG	NBGI
3	实况足球2010	SPT	KONAMI
3	星球大战前线 精英舰队	ACT	LucasArts
9	装甲核心 寂静前线 携带版	ACT	FromSoftware
12	Battle Spirits 辉石之霸者	TAB	NBGI
12	神眷之力	RPG	ATLUS
12	J.LEAGUE 创造职业球会！ 6 Pride of J	SLG	SEGA
12	战舰炮手2 携带版	ACT	KOEI
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
26	光之圣女传说	SRPG	日本一
26	寒蝉黎明 携带版	ACT	ALCHEMIST
26	L的季节2 无形的记忆	AVG	5pb.
26	★噗哟噗哟7	PUZ	SEGA
12月			
3	★心跳回忆4	SLG	KONAMI
3	★机战战士高达 高达VS高达 NEST PLUS	ACT	NBGI
3	★梦幻之星 携带版2	ARPG	SEGA
10	★英雄传说 空之轨迹超值版	RPG	FALCOM
10	★风云新撰组 幕末传 携带版	ACT	FromSoftware
10	大空军	SLG	GAE
17	★女王之刃 螺旋混沌	SRPG	NBGI
17	奈落之城 PORTABLE 一柳和第二次受难	AVG	日本一
24	11 EYES OR CROSSOVER	AVG	5PB
24	水之旋律	AVG	CYBERFRONT

PS3/360［猎天使魔女］

本作体验版已于10月8日放出，相信不少ACT玩家已经有初步体验了。目前来看，相比DMC而言，只有喧哗度和个别动作有相似之处，而诸如系统和出招方面的差异还是很大，且像调和之类的系统尚未在试玩版中出现。游戏中大魄力的BOSS和异界魔兽给人印象深刻。而本作强调的回避在游戏中有重要地位，且作为ACT来说，打击感非常强。整体水准来看，不愧是神谷英树的ACT。而PS3的画面确实存在不少问题，希望在正式版中有所改进。



Wii［生化危机 暗黑编年史］

本作开发了一套全新的Wii引擎，用制作人的话来说是“不输于高清主机的画面”，而从目前所公布过的宣传片中看，画面确实算是Wii目前游戏中的最高水准。本作在故事上交待了正统作品中2代、维罗妮卡相关以及4代之前的剧情，特别是LEON和KRAUSER在4代相遇前的情节令人期待，关于SHERRY的故事也值得关注。从目前所公布的影像来看，本作系统基本与前作相同，玩过前作的玩家基本不需要适应就能很快上手。



NDS［雷顿教授与魔神之笛］

L5是这两年里过得很滋润的第三方厂商了，旗下的《白骑士物语》、《闪电十一人》、《雷顿教授》等，尤其是DS上的几作，每个都是捞钱大户。前不久的年度战略发表会上又公布了NDS上的《二之国》和《雷顿教授》系列的最新作《魔神之笛》。本作是系列新三部曲的第一作，故事发生在《不可思议的小镇》的3年前，可以看成是上一三部曲的前传，随着游戏发售日的临近，LEVEL-5有可能会再次公布游戏的细节部分，FANS们不要错过。





没有距离，没有国界，只有无穷无尽的同乐享受！

网战精英 Vol.7

近期LIVE上放出了不少大作的试玩版，都是最近和年底即将要发售的超期待作品，如《极限竞速3》、《实况足球2010》、《猎天使魔女》，素质都相当之高。有兴趣的话，不妨花点时间下载来试玩一下，在正式版发售之前，感受一下大作的魅力是很不错的享受。

□责编/翅膀

猎天使魔女 X360版DEMO试玩报告

神谷英树的超大作《猎天使魔女》，本月初同时在两大平台开放了试玩版下载。游戏的实际素质告诉我们，本作无愧于"超大作"这一头衔，与之相比，就连神谷本家的《恶魔猎人》都黯然失色。

游戏画面绝非"绚丽"两字可以形容，无论建模、用色、特效还是镜头的运用都堪称本世代的一流水准，那衣服的质感，那皮肤的光泽，那水的效果，那一草一木的效果，简直就是真得不能再真了。一开始在空中的落石间奔跑冲杀的镜头效果丝毫不亚于好莱坞大片。打斗间飞溅出的华丽光影更是眩目得不得了。

再说打斗手感，一个字"爽"！Y和B键的相互组合使用，能派生出多种华丽又实用的连续技，X的开枪能在任何招式之后取消使用，而且威力还不小。地面或空中摇杆一圈+Y或B还能使出极酷的360度旋转式开枪，而且是自己控制方向的。更爽的是，敌人濒死时还会有类似《战神》中那样的终结技，召唤出一条黑龙把BOSS一口咬住，反复咀嚼后咬成碎片！

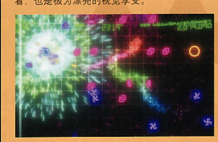
和神谷说的一样，游戏没有防御设定，取而代之的是一个"见切"系统，在敌人攻击的一瞬间回避掉，几秒内对方的动作会变成慢动作，这时无疑就是全力反击的时候。这比单纯的防御爽快刺激多了。

另外说下《极限竞速3》和《WE10》的DEMO，素质都相当不错，前者画面很惊艳，后者的操作手感好了很多，离发售都很近了，全力期待吧。

XBLA游戏推荐 ——《几何战争2》

《几何战争》是最经典的XBLA游戏之一，本作就是曾于去年7月推出的最新作，同样经典无比。游戏的玩法非常简单，一个固定的空间内用左摇杆操控一架小飞机自由飞行，同时开枪迎击四面八方袭来的敌人"星星"，有缓慢飘动的，有快速穿梭的，还有追踪攻击的。控制枪口射击的键位就是一个右摇杆，往哪个方向播动就向哪个方向射击，再加上RT的"保险"全屏爆炸，看似十分简单，实际其乐无穷。

本作的画面为1080p高清输出，并对应5.1声道环绕立体声，玩过的人都会记得那节奏感十足的BGM。每次射击命中时爆炸的烟花效果就像节日里的夜空，美丽得不得了，就算是在旁边看，也是极为漂亮的视觉享受。



求生之路 第二部DLC之速成课程解析

10月29日，X360版《求生之路》终于通过LIVE追加了最新DLC，对比第一次补充性质的"生存包"，是完完全全的新内容——一个独立的新章节，新地图、新场景、新的成就。

多路线开放式地图

这次新章节只有两个小关，似乎内容很少，但实际上关卡地图对比以前的场景开放了很多，通往目的地的路线通常都不止一条。拿一开始的小巷来说，既可以走大路勇往之前，也能在路边的民房内迂回穿行。遇到有汽车警报的地方，既可以打汽车蹲点硬扛也能走旁边的小屋绕过去，总之路线都很自由，耐玩度很高，据说二代的地图就是走这种开放式的风格，相当期待。

新章节的地图说白了还是玩对抗的，大量高低差明显的地形给幸存者和感染者都提供了良好的战斗环境。尤其是这种多路线的场景，幸存者用来绕路和守点的地方很多，同时感染者用来伏击的地形同样很多。

比如第一关穿过一条马路后进入的仓库，房顶上有两个天窗，感染者爬上房顶后可以把天窗打碎，从上面居高临下，用绿水喷、用舌头拽，用HUNTER扑都很过瘾。后面跳下桥的地方，胖子站在底下对跳下来的幸存者喷命中率很高，其他感染者再趁势攻击，借着这种上下错落的地形很容易造成混乱的场面。总之玩两次就能体会到其中的奥妙。

几个新成就的拿法

除了几个单机玩过关就能拿的成就和累计杀5千多人的成就，其他几个技巧型的成就还是需要一些技巧才能拿的。

新章节有个特点，对抗模式中除了最后救援以外不会生出TANK，因此"20人连锁碰撞"这个成就相当困难，必须在最后的救援处扮演TANK把汽车砸到幸存者身上。这个场景的汽车在幸存者刚跳下来的树丛里，要打到前面本身就很吃力了，如果对方躲在仓库里面或是台子上面就更别想能打中了。除非运气好遇到几个不会玩的，在广场上兜圈子时用汽车打中他们还是可以的，但前提是你打车时别被对方烧着就好。

"飞扑痛击"自然是HUNTER的成就，但注意这25点伤害是从高处飞扑"砸"到幸存者的伤害，所以地形差必须足够大才行。符合这种条件的目前只发现一处，就是第一关从桥底下穿过的地方，上边有个感染者要爬两次才能上去的高台，站在上面往下看，那高度绝对够，看准目标往下扑，运气好的话成就就解了。

"杀人宴"要5秒内击倒三名幸存者，把几个人都打成红血，再一起出击就行了。"湿漉拖拽"用舌头把被喷绿水的幸存者拽过来抓住就行。"快来电"就是最后救援时，第二个TANK来袭时电机会突然断电，立刻去电机前重新启动，时间在30秒内即可。"喋血卡车站"需要车门打开后把四个幸存者全灭，这个要看运气，如果第二个TANK正好把四人打得只剩一口气，车门开后就比较容易全灭四人了，但前提是对方先把电机打开，不然车门是不会开的。

还有几个比较难拿的老成就，如平淡无奇、反胃、请勿打扰，都可以在这个新章节里拿，因为只有两关，流程相对短了很多，拿起来容易不少。至于"不可侵犯"，要在这章拿的话，最后守点的地点要选好，最后别忘了恢复电机。



学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是"每期最后一页对小编的大考试"。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：如何看待《LOVE PLUS》的现象？
本期问题策划：上海 张维维

如何看待LOVEPLUS现象 BY:北斗

老实说，我对这游戏不怎么感冒，准确来说，我个人现在对于这类游戏相当极其十分非常之没兴趣。尽管说实话当年高中的时候确实也有沉迷过心跳一阵子，只是如今一来早已过了那种单纯的年龄段，二来，比真实爱来爱去好玩的事都多了去了，何况玩恋爱游戏乎？

有人评价，LOVEPLUS现象充分证明了日本宅男们的力量，不得不说，这个评论还是比较有道理的。每个人都有自己的喜好，每种类型的游戏也都有着自己对应的目标人群，不同的人喜欢不同的游戏，不同的游戏适合不同的人。喜欢LOVEPLUS这类恋爱游戏的玩家，应该大多是正处于青春期年龄不大但是对爱情有着美好憧憬的玩家，又或者是所谓的"宅男"这种特殊生物（无贬义）。



其实，喜欢玩恋爱游戏也没什么不好，萝卜白菜各有所爱，谁也无权对别人法律和道德允许之内的爱好去说些什么。只不过，像LOVEPLUS这种发展成社会现象的事情实在是超出了本人的理解能力，不得不佩服友邦涌现极品们的高频率。还好，国内家用游戏界鲜有类似的案例，大家都比较理性，我很欣慰。

说明游戏本身好 BY:风林

最近《LOVE+》好像成了日本游戏市场的大事件，其实也没那么夸张，前段时间的《偶像大师》的阵势也不差，从日本游戏历史中来看，这两款游戏带来的效应也没什么，比她们猛的游戏多得很。只不过目前日本市场实在太低靡，没啥炒作的东西了吧。目前《LOVE+》的销量稳过十万，也不是那种销量气势如虹的游戏，至多是对部分宅系玩家有着致命吸引力，再加上周边产品运作得好，造出大气场可以预见。而当中厂商自己的炒作也不可忽视。其实，日本这么大的市场规模，每年出一两个能够引发新闻效应的游戏是十分正常的，毕竟玩家数量在那里摆着，更不用说一小部分玩家突然"好"这口儿，对某款游戏疯狂的追捧。



KONAMI对这款游戏的宣传口号是"国民的GF"，这样刺眼的标题和气势，一般玩家都不会不加以关注吧！可以说《LOVE+》现象从开至尾都是厂商策划好的，我们倒不如在这次新闻现象之下看看这样一个炒作典范最后还能有什么新花样。

2.5D革命的成功 BY:翅膀

和其他恋爱游戏和GAL游戏的受众群一样，对于以游戏为主要娱乐方式，爱好较为单一，性格又较为内向的宅人，《LOVE PLUS》这样更加贴近现实生活的东西就是一块大吸心石。单就拿游戏表现力来说，3D动态女主角在NDS上还非常少见，俗称"2.5D"的风格即使在高清机上也是刚刚兴起没多久，而《LOVE PLUS》正是抓住了这一时期，让玩惯平面2D的宅男们大开了眼界，活灵活现的女孩，栩栩如生的一举一动，将2D萌娘真实的带到身边，这是多少宅男的梦想，《LOVE PLUS》就为他们实现了。



当然，告白之后完全与现实同步的"恋爱"，更抓住了很多现实中把不到妹的宅男们，感情生活的空虚找到了最好的寄托，再加上浮想联翩的KISS，死死团们再也不用躺在床上自己YY了。相比成年人爱看的某类片子，这实在是文明得多，也纯情得多。回想以前风行一时的电子宠物，其成功的因素还是很相似的。

不知道结局才有意思！ BY:蔬菜汁

现在的社会高度量产化，就算是小学生也知道以后的路会怎样，上学、考试、上学、找工作、工作、结婚生子、养儿终老模式化以后，很多人只是无奈的接受早就被列入日程的生活，基于各种各样的原因，很少有人敢于去挑战对未来不可知的生活……闲话到此为止，至少现在有了这样一部游戏，越来越多的人加入到LOVE PLUS的大军当中，但是没有人知道游戏的结局会怎样，他们只是单纯的在享受游戏的过程，仅此而已，与那些只是为了结果的游戏迥然不同，当然，以上纯属个人意见。其实说白了和很久以前盛行一时的宠物蛋是一个道理，人们只是想享受一下随时随地和虚拟异性在一起的感觉罢了，当然，每个人其实内心深处都对那种纯纯的感情充满了向往，而本作正好适合玩家释放这一能量。如果你现在已经有了女友或妻子，但是还是会有对异性的感情向往的话，也可以用这部游戏来释放你那多余而无处寄托的能量，对社会对家庭未免不是一件好事，毕竟对异性充满期待这并不是一件很不正常的事情，在现实生活中投诉游戏的妇女们才是最后的胜者！



乐在其中就行了 BY:桔梗

最近关于《LOVE PLUS》（LP+）的话题是比较火，无论是在日本也好国内也好，都已经被说了太多了。作为玩家怎么看待这个社会现象，我想每个人都有着自己的理解。但作为一个像我这样的旁观者来说，的感觉其实倒也简单：只要能让玩家投入进去就已经OKEY了。

因为玩游戏这件事本来就是一个挺简单的事，遇到不合自己胃口的就可以不玩，合自己胃口的那就踏踏实实地投入进去好了。且这年头的人都浮躁，物质生活越来越好，身边的游戏也越来越多，但从中却不一定能找出一个自己能投入进去的游戏，所以说无论你是玩什么，RPG也好，宅向也好，GAL系也好，其实都一样，也没什么区别……



每天看着身边的人陶醉于其中倒是也有几分羡慕，因为退一步说，无论是什么题材的游戏，只要能让自己玩得开心就已经够了，同时那些厂商的目的也就达到了。所谓物物交换，厂商赚到了钱，玩家也觉得不亏，那还有什么能比这种事更合理的么……？

10月下
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

电击光盘精彩抢先看!

内容超长,120分钟!精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

DJ英雄(多平台)/NCAA篮球10(PS3/360)/但丁的地狱(PSP/PS3/360)/横行霸道4 夜生活之曲(360)/极限竞速3(PS3/360)/龙之时代 起源(PS3/360)/马达加斯加赛车(DS/PS3/360)/马里奥和索尼克在温哥华冬奥会(Wii)/索尼克与世嘉全明星赛车(多平台)/铁拳6(PS3/360)

火线点评 点评时下流行游戏软件

真三国无双 联合突袭,战火再延家用机
FIFA10,开启次世代仿真运动的新高度
NBA 2K10,科比亲自代言的最新力作

经典CG欣赏 玩家自制娱乐盛宴

《装甲核心4》谱写科幻未来战争

LIVE试玩 最新网络下载体验

《猎天使魔女》PS3版DEMO体验记



斗剧欣赏 国内外街机赛事

09斗剧《街头霸王4》比赛集锦之一

游戏天下事 聚焦时下游戏话题

评说PSP GO上市之后的新闻汇总

特别收录 光盘内附赠内容

《合金装备》同人拍摄电影欣赏

30Min 《但丁的地狱》公开第五层 冬奥会即将在Wii上鸣锣开幕



EA出品的《但丁的地狱》近日又公开了新一批研发日记影片,描述诗人但丁笔下九层地狱中的第五层"愤怒"。玩家从影片中可以看到但丁举起如同大镰刀般的武器尽情挥舞,不时还施展闪烁着十字图案的魔法十字架,游戏助理制作人透露,游戏中未来所呈现的动作寓意,将可能让玩家思考一些在一般游戏中不曾想到的东西。另外,Wii版的《马里奥和索尼克在温哥华冬奥会》也放出了最后一批影片,众多玩家熟悉的角色齐聚一堂,一同挑战高山滑雪、速度滑冰等各式各样的冬季奥运竞赛项目,提供更为逼真体感的玩法。

10Min NBA 2K10借助科比高调开赛 联合突袭转战家用机旧貌新颜

由2K Sports发行的《NBA 2K》系列游戏正式迈入了第十个年头,其最新作《NBA 2K10》更是邀请到洛杉矶湖人队当家球星科比布莱恩特担任游戏封面代言人。这款游戏自然和今年的科比一样光芒四射。另外由PSP版移植到家用机的《真 三国无双 联合突袭 Special》因为主机硬件机能的提升,自然全面提升了游戏的表现,画面呈现出高分辨率细致化的状态自不必说,包括剧情台词全程语音化,关卡中出现的士兵数量也大幅增加,并且提供了更具临场感与爽快感的游戏体验。以上最新游戏评述,尽在本期"火线点评"!

60Min 感叹同人实力 MGS电影登场!

一说到"同人"这个词,大家想到的不过是爱好者凭借个人兴趣所进行的"非专业模仿"。不过同人作品往往更富有创造力,非常受人欢迎。尤其是随着人们不断提升的专业技能以及先进的设备,很多同人作品已经完全没有了"非专业"的痕迹,本期的《合金装备》电影就是最好的证明。另外提醒大家,本片不能用DVD直接播放,是光盘内的附赠内容。



15Min 焦点停留PSPGO 新机发售新闻缠身

PSP GO上市后,PSP系列主机的销量增加了3倍,网络游戏下载量增加了2倍。不过,欣喜之余也有其他问题,例如目前已有破解人士实现了第一阶段的胜利,在PSP GO上成功运行自制程序。另外,万能的山寨作坊在极短的时间内打造出最惟妙惟肖、光彩夺目的新主机,力图将PSP GO秒杀等等。诸多精彩讲评,请大家留意本期的"游戏天下事"。



15Min 《猎天使魔女》月底正式开战 Xbox360版表现超越劲敌PS3

距离发售日还有不到一个月的时间,世嘉放出了《猎天使魔女》的试玩版。试玩的游戏流程很短,其中PS3版只有一个教学关和一个大约10分钟以内就能通过的小关卡,而360版则额外再多出一个关卡。另外,这次值得大家注意的是,相比之下360版的画面竟然要好于PS3,据说这是因为这款游戏是基于360开发的,所以PS3版相当于"同步移植"。本次试玩版有EASY、NORMAL,还有VERY EASY(暂时无法使用)这三个难度。由于教学关没有什么值得多说的地方,我们这期就着重为大家介绍第一个关卡的试玩体验。

《电击收藏》,诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩,那就赶紧秀出你自己吧!

●如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
●如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影像等),请致电:010-64472729转401。

口袋迷独家大礼
迪亚路卡 帕鲁基亚

神兽主题护腕



总第17辑
9月15日
全国上市

口袋妖怪第一专门志★《口袋迷》编辑部、口袋妖怪网、《掌机迷》编辑部联手打造！

口袋迷

火箭队地下拍卖会
城都骗钱篇

原创小说
日光

特报
冰空的花束
观后谈

口袋漫画
特别篇最终决战赏析
浅夏的花朵



口袋战术
地岩钢系杂谈
矛与盾横评

特别策划
口袋七宗罪
形象设计和图鉴研究学

VOL 17
心金魂银大盘点

献给每一个真心喜爱口袋妖怪的人



珍珠钻石
动画大放送

赠
新游戏新动画
DVD精彩看过瘾

超值定价
19.8元

邮购请注明“口袋迷17”邮购免收邮费
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收）
邮编：100011 联系电话：010－64472177/2180